

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 3 年 3 月 7 日
Date of Application:

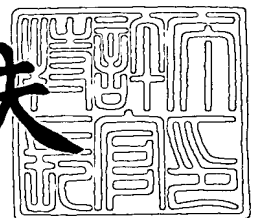
出 願 番 号 特 願 2 0 0 3 - 0 6 2 3 8 9
Application Number:
[ST. 10/C]: [J P 2 0 0 3 - 0 6 2 3 8 9]

出 願 人 任天堂株式会社
Applicant(s): 株式会社キャメロット

2 0 0 3 年 7 月 2 9 日

特 許 庁 長 官
Commissioner,
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出 証 番 号 出 証 特 2 0 0 3 - 3 0 6 0 4 0 3

【書類名】 特許願

【整理番号】 ND-0122P

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 13/00

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区新宿 1 - 2 8 - 1 5 株式会社キャメロット内

【氏名】 高橋 宏之

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区新宿 1 - 2 8 - 1 5 株式会社キャメロット内

【氏名】 高橋 秀五

【発明者】

【住所又は居所】 東京都新宿区新宿 1 - 2 8 - 1 5 株式会社キャメロット内

【氏名】 田口 泰宏

【発明者】

【住所又は居所】 京都府京都市南区上鳥羽鉾立町 1 1 番地 1 任天堂株式会社内

【氏名】 伊豆野 敏晴

【特許出願人】

【識別番号】 000233778

【氏名又は名称】 任天堂株式会社

【特許出願人】

【住所又は居所】 東京都新宿区新宿 1 - 2 8 - 1 5

【氏名又は名称】 株式会社キャメロット

【代理人】

【識別番号】 100098291

【弁理士】

【氏名又は名称】 小笠原 史朗

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 035367

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 9201609

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置、ゲームプログラムおよび情報記憶媒体

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 表示装置に、ゲージと当該ゲージ上を移動するカーソルとを表示させるとともに、移動中における当該カーソルの第 1 位置に関連して設定されるショットパワーと当該カーソルが移動を停止する第 2 位置に関連して設定されるボールの打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイヤキャラクターがボールを飛ばす様子を表示させるゴルフゲーム装置であって、

複数の操作スイッチを有するコントローラと、

前記コントローラに対する第 1 番目の入力を受け付け、当該第 1 番目の入力に応じて前記カーソルの移動を開始させる移動開始手段と、

前記コントローラに対する第 2 番目の入力として、前記複数の操作スイッチに含まれる第 1 の操作スイッチまたは当該第 1 の操作スイッチとは異なる第 2 の操作スイッチに対する入力を受け付ける入力受付手段と、

前記入力受付手段によって前記第 1 の操作スイッチに対する前記第 2 番目の入力が受け付けられたとき、当該第 2 番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第 1 位置として決定するとともに、前記コントローラに対する第 3 番目の入力を受け付け、当該第 3 番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第 2 位置として決定する第 1 の位置決定手段と、

前記入力受付手段によって前記第 2 の操作スイッチに対する前記第 2 番目の入力が受け付けられたとき、当該第 2 番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第 1 位置として決定するとともに、前記ゲージ上の所定の位置を前記第 2 位置として決定する第 2 の位置決定手段とを備える、ゴルフゲーム装置。

【請求項 2】 前記第 2 の位置決定手段は、前記入力受付手段によって前記第 2 の操作スイッチに対する前記第 2 番目の入力が受け付けられるたびにランダムな位置となるように前記第 2 位置を決定する、請求項 1 に記載のゴルフゲーム装置。

【請求項 3】 前記移動開始手段によって前記第 1 番目の入力が受け付けら

れた後、前記第1の操作スイッチを表す第1画像および前記第2の操作スイッチを表す第2画像を前記表示装置に表示させる操作スイッチ画像表示手段をさらに備える、請求項1に記載のゴルフゲーム装置。

【請求項4】 前記第3番目の入力において、前記ボールの回転方向を選択させるために、第3の操作スイッチまたは当該第3の操作スイッチとは異なる第4の操作スイッチに対する入力を受け付ける回転方向受付手段と、

前記回転方向受付手段によって前記第3の操作スイッチに対する入力を受け付けられたとき、前記ボールの回転方向を第1の方向に設定する第1方向設定手段と、

前記回転方向受付手段によって前記第4の操作スイッチに対する入力を受け付けられたとき、前記ボールの回転方向を前記第1の方向とは異なる第2の方向に設定する第2方向設定手段とをさらに備え、

前記ボールを飛ばす様子は、少なくとも前記ショットパワー、前記打点位置および前記回転方向に基づいて表示される、請求項1に記載のゴルフゲーム装置。

【請求項5】 前記回転方向受付手段によって入力を受け付けられた後に、前記ボールの回転の強さを選択させるために、さらに前記第3の操作スイッチまたは前記第4の操作スイッチに対する入力を第4番目の入力として受け付ける回転強さ受付手段をさらに備え、

前記第1方向設定手段は、前記回転強さ受付手段によって前記第3の操作スイッチに対する入力を受け付けられたときと、前記第4の操作スイッチに対する入力を受け付けられたときとによって、前記ボールの第1の回転方向への回転の強さを変化させ、

前記第2方向設定手段は、前記回転強さ受付手段によって前記第3の操作スイッチに対する入力を受け付けられたときと、前記第4の操作スイッチに対する入力を受け付けられたときとによって、前記ボールの第2の回転方向への回転の強さを変化させる、請求項4に記載のゴルフゲーム装置。

【請求項6】 前記入力受付手段によって前記第1の操作スイッチに対する前記第2番目の入力を受け付けられたとき、前記第3番目の入力および前記第4番目の入力として入力された操作スイッチの履歴を示す履歴画像を前記表示装置

に表示させる履歴画像表示手段をさらに備える、請求項 5 に記載のゴルフゲーム装置。

【請求項 7】 表示装置に、ゲージと当該ゲージ上を移動するカーソルとを表示させるとともに、当該カーソルの移動中における第 1 位置に関連して設定されるショットパワーと当該カーソルが移動を停止する第 2 位置に関連して設定されるボールの打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイヤキャラクターがボールを飛ばす様子を表示させるゴルフゲーム装置であって、

複数の操作スイッチを有するコントローラと、

前記コントローラに対する第 1 番目の入力を受け付け、当該第 1 番目の入力に応じて前記カーソルの移動を開始させる移動開始手段と、

前記コントローラに対する第 2 番目の入力を受け付け、当該第 2 番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第 1 位置として決定する第 1 の位置決定手段と、

前記第 3 の位置決定手段によって前記第 2 番目の入力が受け付けられるたびにランダムな位置となるように前記第 2 位置を決定する第 2 の位置決定手段とを備える、ゴルフゲーム装置。

【請求項 8】 前記ゲージ上における範囲を設定し、前記ボールの環境、プレイヤによって選択されるゴルフクラブ、およびプレイヤキャラクターの特性のうち少なくともいずれか 1 つの条件に応じて当該範囲の幅を変化させる範囲設定手段をさらに備え、

前記第 2 の位置決定手段は、前記範囲設定手段によって設定された範囲内においてランダムな位置となるように前記第 2 位置を決定する、請求項 2 または 7 のいずれかに記載のゴルフゲーム装置。

【請求項 9】 前記範囲設定手段によって設定された範囲を示すランダムエリアと、前記打点位置が所定の範囲となるような第 2 位置の前記ゲージ内における範囲を示すミートエリアとを当該ゲージとともに前記表示装置に表示させるエリア表示手段をさらに備える、請求項 8 に記載のゴルフゲーム装置。

【請求項 10】 前記第 2 の位置決定手段は、乱数に基づいて前記第 2 位置をランダムに決定する、請求項 2、7 または 8 のいずれかに記載のゴルフゲーム

装置。

【請求項 11】 表示装置に、ゲージと当該ゲージ上を移動するカーソルとを表示させるとともに、移動中における当該カーソルの第 1 位置に関連して設定されるショットパワーと当該カーソルが移動を停止する第 2 位置に関連して設定されるボールの打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイキャラクターがボールを飛ばす様子を表示させるゴルフゲーム装置であって、

複数の操作スイッチを有するコントローラと、

前記コントローラに対する第 1 番目の入力を受け付け、当該第 1 の操作に応じて前記カーソルの移動を開始させる移動開始手段と、

前記コントローラに対する第 2 番目の入力を受け付け、当該第 2 の操作の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第 1 位置として決定する第 1 の位置決定手段と、

前記第 1 番目の入力および前記第 2 番目の入力のために行われた操作スイッチの入力パターンが第 1 のパターンであるとき、前記コントローラに対する第 3 番目の入力を受け付け、当該第 3 番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第 2 位置として決定する第 2 の位置決定手段と、

前記第 1 番目の入力および前記第 2 番目の入力のために行われた操作スイッチの入力パターンが前記第 1 のパターンと異なる第 2 のパターンであるとき、前記ゲージ上の所定の位置を前記第 2 位置として決定する第 3 の位置決定手段とを備える、ゴルフゲーム装置。

【請求項 12】 表示装置に、ゲージと当該ゲージ上を移動するカーソルとを表示させるとともに、移動中における当該カーソルの第 1 位置に関連して設定される、物体の移動距離に関するパラメータと、当該カーソルが移動を停止する第 2 位置に関連して設定される、物体の移動方向に関するパラメータとに基づいて、ゲームフィールドにおいて物体を移動させる様子を表示させるゲーム装置であって、

複数の操作スイッチを有するコントローラと、

前記コントローラに対する第 1 番目の入力を受け付け、当該第 1 番目の入力に応じて前記カーソルの移動を開始させる移動開始手段と、

前記コントローラに対する第2番目の入力として、前記複数の操作スイッチに含まれる第1の操作スイッチまたは当該第1の操作スイッチとは異なる第2の操作スイッチに対する入力を受け付ける入力受付手段と、

前記入力受付手段によって前記第1の操作スイッチに対する前記第2番目の入力が受け付けられたとき、当該第2番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第1位置として決定するとともに、前記コントローラに対する第3番目の入力を受け付け、当該第3番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第2位置として決定する第1の位置決定手段と、

前記入力受付手段によって前記第2の操作スイッチに対する前記第2番目の入力が受け付けられたとき、当該第2番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第1位置として決定するとともに、前記ゲージ上の所定の位置を前記第2位置として決定する第2の位置決定手段とを備える、ゲーム装置。

【請求項13】 複数の操作スイッチを有するコントローラを備え、表示装置に、ゲージと当該ゲージ上を移動するカーソルとを表示させるとともに、移動中における当該カーソルの第1位置に関連して設定されるショットパワーと当該カーソルが移動を停止する第2位置に関連して設定されるボールの打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイヤキャラクターがボールを飛ばす様子を表示させるゲーム装置のコンピュータに実行させるゴルフゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記コントローラに対する第1番目の入力を受け付け、当該第1番目の入力に応じて前記カーソルの移動を開始させる移動開始手段と、

前記コントローラに対する第2番目の入力として、前記複数の操作スイッチに含まれる第1の操作スイッチまたは当該第1の操作スイッチとは異なる第2の操作スイッチに対する入力を受け付ける入力受付手段と、

前記入力受付手段によって前記第1の操作スイッチに対する前記第2番目の入力が受け付けられたとき、当該第2番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第1位置として決定するとともに、前記コントローラに対する第3番目の入力を受け付け、当該第3番目の入力の受け付け時における前記カー

ソルの位置を前記第2位置として決定する第1の位置決定手段と、

前記入力受付手段によって前記第2の操作スイッチに対する前記第2番目の入力が受け付けられたとき、当該第2番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第1位置として決定するとともに、前記ゲージ上の所定の位置を前記第2位置として決定する第2の位置決定手段として機能させる、ゴルフゲームプログラム。

【請求項14】 前記第2の位置決定手段は、前記入力受付手段によって前記第2の操作スイッチに対する前記第2番目の入力が受け付けられるたびにランダムな位置となるように前記第2位置を決定する、請求項13に記載のゴルフゲームプログラム。

【請求項15】 前記移動開始手段によって前記第1番目の入力が受け付けられた後、前記第1の操作スイッチを表す第1画像および前記第2の操作スイッチを表す第2画像を前記表示装置に表示させる第1の操作スイッチ画像表示手段として前記コンピュータをさらに機能させる、請求項13に記載のゴルフゲームプログラム。

【請求項16】 前記コンピュータを、

前記第3番目の入力において、前記ボールの回転方向を選択させるために、第3の操作スイッチまたは当該第3の操作スイッチとは異なる第4の操作スイッチに対する入力を受け付ける回転方向受付手段と、

前記回転方向受付手段によって前記第3の操作スイッチに対する入力が受け付けられたとき、前記ボールの回転方向を第1の方向に設定する第1方向設定手段と、

前記回転方向受付手段によって前記第4の操作スイッチに対する入力が受け付けられたとき、前記ボールの回転方向を前記第1の方向とは異なる第2の方向に設定する第2方向設定手段としてさらに機能させ、

前記ボールを飛ばす様子は、少なくとも前記ショットパワー、前記打点位置および前記回転方向に基づいて表示される、請求項13に記載のゴルフゲームプログラム。

【請求項17】 前記回転方向受付手段によって入力が受け付けられた後に

、前記ボールの回転の強さを選択させるために、さらに前記第3の操作スイッチまたは前記第4の操作スイッチに対する入力を第4番目の入力として受け付ける回転強さ受付手段として前記コンピュータをさらに機能させ、

前記第1方向設定手段は、前記回転強さ受付手段によって前記第3の操作スイッチに対する入力が受け付けられたときと、前記第4の操作スイッチに対する入力が受け付けられたときとによって、前記ボールの第1の回転方向への回転の強さを变化させ、

前記第2方向設定手段は、前記回転強さ受付手段によって前記第3の操作スイッチに対する入力が受け付けられたときと、前記第4の操作スイッチに対する入力が受け付けられたときとによって、前記ボールの第2の回転方向への回転の強さを变化させる、請求項16に記載のゴルフゲームプログラム。

【請求項18】 前記入力受付手段によって前記第1の操作スイッチに対する前記第2番目の入力が受け付けられたとき、前記第3番目の入力および前記第4番目の入力として入力された操作スイッチの履歴を示す履歴画像を前記表示装置に表示させる履歴画像表示手段として前記コンピュータをさらに機能させる、請求項17に記載のゴルフゲームプログラム。

【請求項19】 複数の操作スイッチを有するコントローラを備え、表示装置に、ゲージと当該ゲージ上を移動するカーソルとを表示させるとともに、当該カーソルの移動中における第1位置に関連して設定されるショットパワーと当該カーソルが移動を停止する第2位置に関連して設定されるボールの打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイヤキャラクタがボールを飛ばす様子を表示させるゲーム装置のコンピュータに実行させるゴルフゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記コントローラに対する第1番目の入力を受け付け、当該第1番目の入力に応じて前記カーソルの移動を開始させる移動開始手段と、

前記コントローラに対する第2番目の入力を受け付け、当該第2番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第1位置として決定する第1の位置決定手段と、

前記第 3 の位置決定手段によって前記第 2 番目の入力を受け付けられるたびにランダムな位置となるように前記第 2 位置を決定する第 2 の位置決定手段として機能させる、ゴルフゲームプログラム。

【請求項 20】 前記ゲージ上における範囲を設定し、前記ボールの環境、プレイヤーによって選択されるゴルフクラブ、およびプレイヤーキャラクターの特性のうち少なくともいずれか 1 つの条件に応じて当該範囲の幅を変化させる範囲設定手段として前記コンピュータをさらに機能させ、

前記第 2 の位置決定手段は、前記範囲設定手段によって設定された範囲内においてランダムな位置となるように前記第 2 位置を決定する、請求項 14 または 19 のいずれかに記載のゴルフゲームプログラム。

【請求項 21】 前記範囲設定手段によって設定された範囲を示すランダムエリアと、前記打点位置を示す値が所定範囲の値となる前記ゲージ内における範囲を示すミートエリアとを当該ゲージとともに前記表示装置に表示させるエリア表示手段として前記コンピュータをさらに機能させる、請求項 20 に記載のゴルフゲームプログラム。

【請求項 22】 前記第 2 の位置決定手段は、乱数に基づいて前記第 2 位置をランダムに決定する、請求項 13、19 または 20 のいずれかに記載のゴルフゲームプログラム。

【請求項 23】 複数の操作スイッチを有するコントローラを備え、表示装置に、ゲージと当該ゲージ上を移動するカーソルとを表示させるとともに、移動中における当該カーソルの第 1 位置に関連して設定されるショットパワーと当該カーソルが移動を停止する第 2 位置に関連して設定されるボールの打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイヤーキャラクターがボールを飛ばす様子を表示させるゲーム装置のコンピュータに実行させるゴルフゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記コントローラに対する第 1 の操作を受け付け、当該第 1 の操作に応じて前記カーソルの移動を開始させる移動開始手段と、

前記コントローラに対する第 2 の操作を受け付け、当該第 2 番の操作の受け

付け時における前記カーソルの位置を前記第 1 位置として決定する第 1 の位置決定手段と、

前記第 1 の操作および前記第 2 の操作のために行われた操作スイッチの入力パターンが第 1 のパターンであるとき、前記コントローラに対する第 3 の操作を受け付け、当該第 3 の操作の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第 2 位置として決定する第 2 の位置決定手段と、

前記第 1 の操作および前記第 2 の操作のために行われた操作スイッチの入力パターンが前記第 1 のパターンと異なる第 2 のパターンであるとき、前記ゲージ上の所定の位置を前記第 2 位置として決定する第 3 の位置決定手段として機能させる、ゴルフゲームプログラム。

【請求項 24】 複数の操作スイッチを有するコントローラを備え、表示装置に、ゲージと当該ゲージ上を移動するカーソルとを表示させるとともに、移動中における当該カーソルの第 1 位置に関連して設定される、物体の移動距離に関するパラメータと、当該カーソルが移動を停止する第 2 位置に関連して設定される、物体の移動方向に関するパラメータとに基づいて、ゲームフィールドにおいて物体を移動させる様子を表示させるゲーム装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムであって、

前記コンピュータを、

前記コントローラに対する第 1 番目の入力を受け付け、当該第 1 番目の入力に応じて前記カーソルの移動を開始させる移動開始手段と、

前記コントローラに対する第 2 番目の入力として、前記複数の操作スイッチに含まれる第 1 の操作スイッチまたは当該第 1 の操作スイッチとは異なる第 2 の操作スイッチに対する入力を受け付ける入力受付手段と、

前記入力受付手段によって前記第 1 の操作スイッチに対する前記第 2 番目の入力が受け付けられたとき、当該第 2 番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第 1 位置として決定するとともに、前記コントローラに対する第 3 番目の入力を受け付け、当該第 3 番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第 2 位置として決定する第 1 の位置決定手段と、

前記入力受付手段によって前記第 2 の操作スイッチに対する前記第 2 番目の

入力を受け付けられたとき、当該第2番目の入力の受け付け時における前記カーソルの位置を前記第1位置として決定するとともに、前記ゲージ上の所定の位置を前記第2位置として決定する第2の位置決定手段として機能させる、ゲームプログラム。

【請求項25】 請求項13から24のいずれかに記載のゲームプログラムを記録したコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、ゲーム装置およびゲームプログラムに関し、より特定的には、仮想的なフィールド上で物体を移動させるゲーム装置およびゲームプログラムに関する。

【0002】

【従来の技術】

従来から、仮想的なゴルフコース上でゴルフを疑似体験するゴルフゲームが知られている。従来のゴルフゲームでは、プレイヤーキャラクタがボールを打つこと（以下、「ショット」とも呼ぶ。）によって、擬似的なゴルフプレイが進行する。ここで、従来のゴルフゲームでは、ボールを打つための操作（ショット操作）方法としては、ゲーム装置のコントローラの特定のボタンに対して3回の実行を行う操作方法が一般的であった（例えば、特許文献1参照。）。また、ショット操作の際には、ボタン入力のタイミングを視覚的にわかりやすくするために、ショット操作に応じてカーソルが移動するゲージが表示されることが一般的である。

【0003】

3回の実行を行う操作の典型的な例を図11を用いて説明する。なお、ここでは、上記ゲージが表示される例を説明する。図11は、従来のゴルフゲームのショット操作において用いられるゲージの表示例を示す図である。図11(a)は、ショット操作の開始時におけるゲージの様子を示す図である。ショット操作において、プレイヤーはコントローラのボタンに対して合計3回の実行を行う。第1

番目（１回目）の入力は、ショットを開始する操作に対応し、第２番目（２回目）の入力は、ショットパワー（ショットの強さ）を決定する操作に対応し、第３番目（３回目）の入力は、ショットにおける打点位置を決定する操作に対応する。

【0004】

ショット操作が開始されるまでは、ゲージ 9 1 中のカーソル 9 2 は、基準位置を示すライン 9 3 の位置にある。基準位置は、ショット操作の開始時におけるカーソルの位置を示すとともに、ボールを打つ打点位置を決定するための基準となる位置である。プレイヤによって第１番目のボタン入力が行われると、当該ショット操作が開始される。すなわち、第１番目のボタン入力に応じて、ライン 9 3 の位置に表示されていたカーソル 9 2 は左方向に一定速度で移動を開始する（図 1 1（b）参照。）。その後、カーソル 9 2 は、ゲージ 9 1 の左端で反転移動し、第３番目の入力が行われない限り、ゲージ 9 1 の右端まで移動する。なお、第２番目の入力は、カーソル 9 2 の移動中に行われる。

【0005】

図 1 1（b）は、ショット操作の第２番目のボタン入力が行われた時点におけるゲージの様子を示す図である。プレイヤによって第２番目のボタン入力が行われると、ボールを打つ強さが決定される。つまり、第２番目のボタン入力が行われた時点のカーソル 9 2 の位置（第１位置）が、ショットパワーを表す。具体的には、基準位置から第１位置までの長さが長いほど、ショットのパワーが大きく決定される。なお、第１位置を示すライン 9 4 は、第２番目のボタン入力が行われた後も表示され続ける（図 1 1（c）参照）。

【0006】

図 1 1（c）は、ショット操作の第３番目（３回目）のボタン入力が行われた時点におけるゲージの様子を示す図である。第３番目のボタン入力が行われると、ボールを打つときの打点位置が決定される。すなわち、第３番目のボタン入力に応じて、それまで移動していたカーソルが停止する。そして、カーソルの停止位置、すなわち、第３番目のボタン入力が行われた時点のカーソル 9 2 の位置（第２位置）が、ショットの打点位置を表す。打点位置は、ショットされたボール

が飛んでいく方向に関連しており、第2位置が決定されることによって、ボールが飛んでいく方向が決定されることになる。具体的には、第2位置が基準位置から右にずれるほど（換言すれば、プレイヤの第3番目のボタン入力のタイミングが遅い）、フック系のボールとなり当該ボールが左に曲がるように飛んでいく。逆に、第2位置が基準位置から左にずれるほど（換言すれば、プレイヤの第3番目のボタン入力のタイミングが早い）、スライス系のボールとなり当該ボールが右に曲がるように飛んでいく。従って、打点位置が基準位置に近いほど、まっすぐにボールが飛んでいくようなショットすることができる。

【0007】

以上のように決定されたショットパワーおよび打点位置に基づいてボールの飛距離や方向等が計算され、ボールが飛んでいく様子が表示される。プレイヤは、以上の3回のボタン入力を行うタイミングを調整することで、自らが所望するショットを行うことができる。

【0008】

なお、以上に説明した、3回のボタン入力を行う操作（3回入力操作）は、ゴルフゲームにおけるショット操作に限らず、釣りゲームにおいて仕掛けを投げる（キャスト）操作や、サッカーゲームにおいてボールを蹴る操作等、物体を移動させるための種々の操作に採用されている。

【0009】

【特許文献1】

特開 2001-190837号公報

【0010】

【発明が解決しようとする課題】

ここで、ゴルフゲームのプレイヤの中には、ゲームに慣れていない初級者の他、老人や小さな子供もおり、上述の3回入力操作が難しいと感じる者もいると考えられる。特に、第3番目のボタン入力（打点位置を決定する操作）は、所望のショットを行うにはシビアな入力タイミングが要求される場合が多く、入力タイミングが少しずれただけで、ボールを打つ方向がプレイヤの所望する方向から大きくずれてしまうこともある。従って、3回入力操作をうまく行えない者は、ボ

ールをうまく打つことができず、従来のゴルフゲームを十分に楽しむことはできなかった。

【0011】

また、ゴルフゲームには、実際のゴルフと同様、ボールをうまく打つという楽しみの他に、コースの攻め方を考えるという楽しみがある。しかし、ボールをうまく打つことができないプレイヤは、コースの攻め方を考えるという楽しみを味わうことはできない。従って、従来のゴルフゲームでは、3回入力操作が苦手なプレイヤは、ボールをうまく打つことができないために、もう一つのゴルフゲームの楽しみ、すなわち、コースの攻め方を考えるという楽しみをも味わうことができなかった。

【0012】

以上のように、従来のゴルフゲームでは、ショット操作が困難であることが原因で、プレイヤは、ゴルフゲーム本来の楽しさを十分に味わうことができない場合があった。

【0013】

なお、ショット操作を容易にするための方法として、例えば、第3番目のボタン入力を省略する方法が想定される。この方法では、プレイヤによる第3番目のボタン入力によってボールの打点位置が決定される代わりに、ゲーム装置によって所定の位置に打点位置が決定される。これによって、プレイヤは上述した第1番目および第2番目のボタン入力のみを行い、第3番目のボタン入力を行わなくともショット操作をうまく行うことができる。しかし、この方法では、プレイヤが所望するショットをあまりにも簡単に行うことができるので、ゲームの難易度が低くなりすぎ、ゲームに慣れた上級者にとっては物足りなく感じてしまう。つまり、第3番目のボタン入力を単に省略する方法では、ショット操作を容易にすることはできるが、ゴルフゲームの複雑さや奥深さといったゲーム性が損なわれてしまう。

【0014】

それ故、本発明の目的は、ゴルフゲームに代表される、物体を移動させる操作を行うゲームにおいて、幅広い層のプレイヤがゲームの楽しさを味わうことがで

きるゲーム装置およびゲームプログラムを提供することである。

【0015】

また、本発明の他の目的は、ゴルフゲーム本来の楽しさをプレイヤが十分に味わうことができるゲーム装置およびゲームプログラムを提供することである。

【0016】

また、本発明の他の目的は、容易な操作でゲーム性の高いゴルフゲームを実現することができるゲーム装置およびゲームプログラムを提供することである。

【0017】

【課題を解決するための手段および発明の効果】

本発明は、上記の課題を解決するために、以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号および補足説明等は、本発明の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明を何ら限定するものではない。

この発明は、上記の目的を達成するために、次のように構成される。

すなわち、請求項1に記載の発明は、ショットパワーとボールの打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイヤキャラクタ(71)がボールを飛ばす様子を表示させるゴルフゲーム装置(3)である。また、ゴルフゲーム装置は、表示装置(2)に、ゲージ(77)と当該ゲージ上を移動するカーソル(78)とを表示させる。なお、ショットパワーは、移動中におけるカーソルの第1位置に関連して設定される。また、打点位置は、カーソルが移動を停止する第2位置に関連して設定される。ゴルフゲーム装置は、複数の操作スイッチを有するコントローラ(6)と、移動開始手段(S3およびS5を実行するCPU31。以下、単にステップ番号のみを示す。)と、入力受付手段(S12)と、第1の位置決定手段(S17、S32およびS36)と、第2の位置決定手段(S17およびS24)とを備える。移動開始手段は、コントローラに対する第1番目の入力を受け付け、当該第1番目の入力に応じてカーソルの移動を開始させる。入力受付手段は、コントローラに対する第2番目の入力として、複数の操作スイッチに含まれる第1の操作スイッチ(63)または当該第1の操作スイッチとは異なる第2の操作スイッチ(62)に対する入力を受け付ける。第1の位置決定手段は、入力受付手段によって第1の操作スイッチに対する第2番目の入力を受け

付けられたとき、当該第2番目の入力を受け付け時におけるカーソルの位置を第1位置として決定する。また、第1の位置決定手段は、コントローラに対する第3番目の入力を受け付け、当該第3番目の入力を受け付け時におけるカーソルの位置を第2位置として決定する。第2の位置決定手段は、入力受付手段によって第2の操作スイッチに対する第2番目の入力を受け付けられたとき、当該第2番目の入力を受け付け時におけるカーソルの位置を第1位置として決定するとともに、ゲージ上の所定の位置を第2位置として決定する。

【0018】

上記発明によれば、第1番目の入力後の第2番目の入力において第1の操作スイッチまたは第2の操作スイッチのいずれを入力させるかによって、第3番目の入力を省略した操作をさせるための機能（オートショット操作機能）、または第3番目の入力を行う操作をさせるための機能（マニュアルショット操作機能）のいずれかを選択させることができる。従って、ショット操作が容易なオートショット操作機能と、細やかな操作が可能なマニュアルショット操作機能とを一連のショット操作の段階において共存させることができる。これによって、プレイヤーは、ゲームに対する自身の習熟度に応じて操作を選択することができる。また、プレイヤーは、ゴルフコースの習熟度やライ（ボールの置かれている状態）の難しさに応じて操作を選択することができる。従って、本発明によれば、ゲームの初級者や低年齢層のプレイヤーやゲームの上級者などの幅広い層のプレイヤーにゴルフゲームを楽しませることができるゴルフゲーム装置を提供することができる。

【0019】

また、オートショット操作機能を選択させることで、ショット操作が苦手なプレイヤーであっても、プレイヤーの理想の（または理想に近い）ショットを行うことができる。従って、従来のゴルフゲームでは、ショット操作が苦手なプレイヤーが味わうことができなかった、「コースの攻め方を考える」というゴルフゲームの楽しみを、どのようなプレイヤーであっても楽しむことができる。従って、本発明によれば、ゴルフゲーム本来の楽しさをプレイヤーが十分に味わうことができるゲーム装置を提供することである。

【0020】

さらに、上記発明によれば、ショットを行おうとするたびに、オートショット操作機能とマニュアルショット操作機能を予め設定作業する場合に比べて、煩雑な設定作業無しにいずれかショット機能を容易に選ぶことができる。例えば、マニュアルショット操作およびオートショット操作の2つの操作を単に併用するゲーム装置を想定した場合、これら2つの操作のうちいずれかを選択するための選択操作が必要となる。この場合、プレイヤーは、ショット操作とは別に、当該選択操作を行わなければならない。例えば、プレイヤーが上記2つの操作を使い分けてゲームを楽しもうとする場合には、プレイヤーは2つの操作を変更しようとするたびに選択操作を行わなければならない、操作が非常に面倒である。また、例えば、1人のプレイヤーキャラクタを複数人のプレイヤーが交代でプレイする場合があるが、この場合においても、プレイヤーが交代するたびに選択操作を行わなければならない、操作が非常に面倒である。このように、上記2つの操作を単に併用するゲーム装置では、上記の面倒な選択操作が原因で、2つの操作を自由に選択できる効果が半減してしまう。これに対して、本発明によれば、プレイヤーはショット操作とは別に選択操作を行う必要がないので、2つの操作を容易に選択でき、利用しやすいゲーム装置を提供することができる。

【0021】

請求項2に記載の発明は、請求項1に記載のゴルフゲーム装置であって、第2の位置決定手段は、入力受付手段によって第2の操作スイッチに対する第2番目の入力が受け付けられるたびにランダムな位置となるように第2位置を決定する。つまり、第2位置は、ショットが行われるたびに、ゲージ上のランダムな位置をとるように決定され、当該第2位置に関連して設定されるボールの打点位置もランダムに決定される。

【0022】

上記発明によれば、オートショット操作機能が選択された場合であっても、打点位置はランダムに設定されるので、プレイヤーの理想とする打点位置が必ずしも固定的に設定されるわけではない。つまり、オートショット操作において、打点位置が常に一定の位置に決定されてしまうと、オートショット操作を行うプレイヤーは、常に理想的なショットを行うことができるので、ショット操作が極端に簡

単になり、ゴルフゲームの複雑さや奥深さといったゲーム性が損なわれてしまうおそれがあった。これに対して、本発明によれば、ショットを行うたびに同じように操作しても打点位置の決定にランダム性を持たせておくことにより、オートショット操作機能を選択した場合でもショット操作が簡単になりすぎず、ゴルフゲームのゲーム性が損なわれることがない。

【0023】

請求項3に記載の発明は、請求項1に記載のゴルフゲーム装置であって、移動開始手段によって前記第1番目の入力を受け付けられた後、第1の操作スイッチを表す第1画像および第2の操作スイッチを表す第2画像（82b）を表示装置に表示させる操作スイッチ画像表示手段（S11）をさらに備える。

【0024】

上記発明によれば、第1番目の入力後に、第2番目の入力として入力可能な操作スイッチが表示される。これによって、次に入力すべき操作スイッチをプレイヤーに対して明確に通知することができる。また、第2番目において入力すべき操作スイッチが2種類あること（従来のゴルフゲームでは1種類であった。）をプレイヤーに対して通知することができる。

【0025】

請求項4に記載の発明は、請求項1に記載のゴルフゲーム装置であって、回転方向受付手段（S39）と、第1方向設定手段（S41）と、第2方向設定手段（S44）とをさらに備える。回転方向受付手段は、第3番目の入力において、ボールの回転方向を選択させるために、第3の操作スイッチ（62）または当該第3の操作スイッチとは異なる第4の操作スイッチ（63）に対する入力を受け付ける。第1方向設定手段は、回転方向受付手段によって第3の操作スイッチに対する入力を受け付けられたとき、ボールの回転方向を第1の方向に設定する。第2方向設定手段は、回転方向受付手段によって第4の操作スイッチに対する入力を受け付けられたとき、ボールの回転方向を第1の方向とは異なる第2の方向に設定する。ここで、ボールを飛ばす様子は、少なくともショットパワー、打点位置および回転方向に基づいて表示される。

【0026】

上記発明によれば、第3番目の入力において2種類の操作スイッチを割り当てることによって、ショット操作によってボールの回転方向を変化させることができる。すなわち、プレイヤーは、ショットパワーおよび打点位置に加えて、ショット操作によってボールの回転方向を設定することができる。従って、ショット操作のバリエーションを増やすことができ、それによってゴルフゲームのゲーム性を増すことができる。例えば、第1の方向をトップスピン方向、第2の方向をバックスピン方向と設定することによって、ショット操作によってトップスピンまたはバックスピンをボールに与えることができる。

【0027】

請求項5に記載の発明は、請求項4に記載のゴルフゲーム装置であって、回転方向受付手段によって入力が受け付けられた後に、ボールの回転の強さを選択させるために、さらに第3の操作スイッチまたは第4の操作スイッチに対する入力を第4番目の入力として受け付ける回転強さ受付手段（S41およびS44）をさらに備える。ここで、第1方向設定手段は、回転強さ受付手段によって第3の操作スイッチに対する入力が受け付けられたときと、第4の操作スイッチに対する入力が受け付けられたときとによって、ボールの第1の回転方向への回転の強さを変化させる。第2方向設定手段は、回転強さ受付手段によって第3の操作スイッチに対する入力が受け付けられたときと、第4の操作スイッチに対する入力が受け付けられたときとによって、ボールの第2の回転方向への回転の強さを変化させる。

【0028】

上記発明によれば、第3番目の入力の後に、さらなる入力（第4番目の入力）を受け付けることによって、回転の強さを変化させることができる。これによって、プレイヤーは、ボールの回転方向のみならず、ショット操作によって回転の強さを設定することができる。従って、ショット操作のバリエーションをさらに増やすことができ、それによってゴルフゲームのゲーム性をさらに増すことができる。

【0029】

請求項6に記載の発明は、請求項5に記載のゴルフゲーム装置であって、入力

受付手段によって第1の操作スイッチに対する第2番目の入力を受け付けられたとき、第3番目の入力および第4番目の入力として入力された操作スイッチの履歴を示す履歴画像（82d～82g）を表示装置に表示させる履歴画像表示手段（S45）をさらに備える。

【0030】

上記発明によれば、プレイヤーによって入力された第3番目および第4番目の入力結果が表示される。従って、プレイヤーは、自己が行った操作を確認することができるので、自己の行った操作が自らの希望通りの操作であったのか操作ミスであったのかを知ることができる。

【0031】

請求項7に記載の発明は、ショットパワーとボールの打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイヤーキャラクタ（71）がボールを飛ばす様子を表示させるゴルフゲーム装置（3）である。また、ゴルフゲーム装置は、表示装置（2）に、ゲージ（77）と当該ゲージ上を移動するカーソル（78）とを表示させる。なお、ショットパワーは、移動中におけるカーソルの第1位置に関連して設定される。また、打点位置は、カーソルが移動を停止する第2位置に関連して設定される。ゴルフゲーム装置は、複数の操作スイッチを有するコントローラ（6）と、移動開始手段（S3およびS5）と、第1の位置決定手段（S12およびS17）と、第2の位置決定手段（S24）とを備える。移動開始手段は、コントローラに対する第1番目の入力を受け付け、当該第1番目の入力に応じてカーソルの移動を開始させる。第1の位置決定手段は、コントローラに対する第2番目の入力を受け付け、当該第2番目の入力の受け付け時におけるカーソルの位置を第1位置として決定する。第2の位置決定手段は、第3の位置決定手段によって第2番目の入力を受け付けられるたびにランダムな位置となるように第2位置を決定する。

【0032】

上記発明によれば、従来のショット操作で必要であった打点位置を決定するための入力（第3番目の入力）が不要となるので、プレイヤーは、簡単にショット操作を行うことができる。また、本発明のような第3番目の入力省略された操作

方法において、打点位置が常に一定の位置に決定されてしまう場合には、プレイヤーは、常に理想的なショットを行うことができてしまう。そのため、ショット操作が極端に簡単になり、ゴルフゲームの複雑さや奥深さといったゲーム性が損なわれてしまうおそれがあった。これに対して、本発明によれば、打点位置はランダムに設定されるので、プレイヤーの理想とする位置に必ずしも設定されるわけではない。従って、ショット操作が簡単になりすぎず、ゴルフゲームのゲーム性が損なわれることがない。それ故、本発明によれば、容易な操作でゲーム性の高いゴルフゲームを実現するゲーム装置を提供することができる。

【0033】

請求項8に記載の発明は、請求項2または7のいずれかに記載のゴルフゲーム装置であって、範囲設定手段（S2）をさらに備える。範囲設定手段は、ゲージ上における範囲（80）を設定し、ボールの環境（ライ）、プレイヤーによって選択されるゴルフクラブ、およびプレイヤーキャラクターの特性のうち少なくともいずれか1つの条件に応じて当該範囲の幅を変化させることで、第2の位置決定手段は、範囲設定手段によって設定された範囲内においてランダムな位置となるように第2位置を決定する。

【0034】

上記発明によれば、ボールの環境、プレイヤーによって選択されるゴルフクラブ、およびプレイヤーキャラクターの特性のうち少なくともいずれか1つの条件に応じて、打点位置がランダムに設定される範囲が変化する。ここで、ボールの環境とは、例えば、ボールのライやボールに当たる光の明るさ等を含む概念である。また、プレイヤーキャラクターの特性とは、プレイヤーキャラクターに固有の能力値の他、複数のプレイヤーキャラクターによって同時にプレイする場合における各プレイヤーキャラクターの順位や成績等を含む概念である。本発明では、以上のような種々のパラメータによって、打点位置が設定され得る範囲を変化させる。そして、打点位置が設定され得る範囲が変化させることによって、理想的なショットを行う確率を変化させる。以上のように、上記発明によれば、ショットの確率をゲームの種々の状況に応じて変化させることができるので、よりゲーム性の高いゴルフゲームを提供することができる。

【0035】

請求項9に記載の発明は、請求項8に記載のゴルフゲーム装置であって、範囲設定手段によって設定された範囲を示すランダムエリア（80）と、打点位置が所定の範囲となるような第2位置のゲージ内における範囲を示すミートエリア（81）とを当該ゲージとともに表示装置に表示させるエリア表示手段（S2）をさらに備える。

【0036】

上記発明によれば、第2位置を決定する際の指標となるミートエリア、およびランダムに決定される第2位置がとり得る範囲を示すランダムエリアがともに表示される。このようなミートエリアとランダムエリアとの関係をプレイヤに提示することによって、プレイヤが行うショット操作の戦略性を高めることができる。具体的には、ランダムエリアはゲームの状況に応じてその範囲が変化するので、ランダムエリアとミートエリアとの関係を見ることによって、プレイヤは、現在のゲーム状況を視覚的に把握することができる。例えば、ライの状態やクラブの種類に応じてランダムエリアの範囲が変化する場合であって、ランダムエリアがミートエリアよりも狭い範囲となっている場合を例とすると、プレイヤは、画面に表示された上記関係を見ることによって、ライの状態の良し悪しや、どのクラブを選択するべきかを判断することができ、ショットの難易度を客観的に判断することができる。また、マニュアルショット操作機能またはオートショット操作機能をプレイヤが選択できる場合には、ランダムエリアとミートエリアとの関係を見ることによって、プレイヤは、いずれのショット操作を選択するべきかを判断することができる。例えば、ランダムエリアがミートエリアよりも広い範囲となっている場合、オートショット操作機能を選択しても理想的なショットが行える確率は低いことがわかるので、当該場合においては、プレイヤはマニュアルショット操作を選択する、といった場面が考えられる。以上の例のように、ミートエリアとランダムエリアとの関係をプレイヤに提示することによって、プレイヤはゲーム状況を把握したり、その状況に応じた適切なショットの方法について判断することができる。従って、上記発明によれば、ゲーム性、戦略性の高いゴルフゲームを提供することができる。

【0037】

請求項10に記載の発明は、請求項2、7または8のいずれかに記載のゴルフゲーム装置であって、第2の位置決定手段は、乱数に基づいて第2位置をランダムに決定する。

【0038】

上記発明によれば、乱数を用いることで第2位置を容易にランダムに設定することができる。

【0039】

請求項11に記載の発明は、ショットパワーとボールの打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイヤキャラクタ(71)がボールを飛ばす様子を表示させるゴルフゲーム装置(3)である。また、ゴルフゲーム装置は、表示装置(2)に、ゲージ(77)と当該ゲージ上を移動するカーソル(78)とを表示させる。なお、ショットパワーは、移動中におけるカーソルの第1位置に関連して設定される。また、打点位置は、カーソルが移動を停止する第2位置に関連して設定される。ゴルフゲーム装置は、複数の操作スイッチを有するコントローラ(6)と、移動開始手段(S3およびS5)と、第1の位置決定手段(S12およびS17)と、第2の位置決定手段(S32およびS36)と、第3の位置決定手段(S24)とを備える。移動開始手段は、コントローラに対する第1番目の入力を受け付け、当該第1の操作に応じてカーソルの移動を開始させる。第1の位置決定手段は、コントローラに対する第2番目の入力を受け付け、当該第2の操作の受け付け時におけるカーソルの位置を第1位置として決定する。第2の位置決定手段は、第1番目の入力および第2番目の入力のために行われた操作スイッチの入力パターンが第1のパターンであるとき、コントローラに対する第3番目の入力を受け付け、当該第3番目の入力の受け付け時におけるカーソルの位置を第2位置として決定する。第3の位置決定手段は、第1番目の入力および第2番目の入力のために行われた操作スイッチの入力パターンが第1のパターンと異なる第2のパターンであるとき、ゲージ上の所定の位置を第2位置として決定する。

【0040】

上記発明によれば、請求項 1 に記載の発明と同様、マニュアルショット操作機能とオートショット操作機能との選択操作をショット操作中において行うことができるので、請求項 1 に記載の発明と同様の効果を得ることができる。なお、マニュアルショット操作機能とオートショット操作機能との選択は、第 1 番目の入力および第 2 番目の入力のために行われた操作スイッチの入力パターンによって決められる。従って、第 1 番目の入力によって、マニュアルショット操作機能とオートショット操作機能との選択を行ってもよいし、第 2 番目の入力によって当該選択を行ってもよい。また、第 1 番目と第 2 番目との入力の組み合わせ（入力パターン）によって当該選択を行ってもよい。

【0041】

請求項 12 に記載の発明は、物体の移動距離に関するパラメータ（ショットパワー）と物体の移動方向に関するパラメータ（打点位置）とに基づいて、ゲームフィールドにおいて物体（ボール）を移動させる（ショットする）様子を表示させるゲーム装置（3）である。また、ゲーム装置は、表示装置（2）に、ゲージ（77）と当該ゲージ上を移動するカーソル（78）とを表示させる。なお、物体の移動距離に関するパラメータは、移動中におけるカーソルの第 1 位置に関連して設定される。また、物体の移動方向に関するパラメータは、カーソルが移動を停止する第 2 位置に関連して設定される。ゴルフゲーム装置は、複数の操作スイッチを有するコントローラ（6）と、移動開始手段（S3 および S5）と、入力受付手段（S12）と、第 1 の位置決定手段（S17、S32 および S36）と、第 2 の位置決定手段（S17 および S24）とを備える。移動開始手段は、コントローラに対する第 1 番目の入力を受け付け、当該第 1 番目の入力に応じてカーソルの移動を開始させる。入力受付手段は、コントローラに対する第 2 番目の入力として、複数の操作スイッチに含まれる第 1 の操作スイッチ（63）または当該第 1 の操作スイッチとは異なる第 2 の操作スイッチ（62）に対する入力を受け付ける。第 1 の位置決定手段は、入力受付手段によって第 1 の操作スイッチに対する第 2 番目の入力を受け付けられたとき、当該第 2 番目の入力の受け付け時におけるカーソルの位置を第 1 位置として決定する。また、第 1 の位置決定手段は、コントローラに対する第 3 番目の入力を受け付け、当該第 3 番目の入力

の受け付け時におけるカーソルの位置を第2位置として決定する。第2の位置決定手段は、入力受付手段によって第2の操作スイッチに対する第2番目の入力を受け付けられたとき、当該第2番目の入力の受け付け時におけるカーソルの位置を第1位置として決定するとともに、ゲージ上の所定の位置を第2位置として決定する。

【0042】

上記発明によれば、ゴルフゲームに限らず、物体を移動させる動作をプレイヤーが操作するゲームについて、第3番目の入力を行う操作（マニュアルショット操作）と第3番目の入力を省略する操作（オートショット操作）とをプレイヤーが選択することができるゲームを適用することができる。これによって、ゴルフゲームの他のゲームについても請求項1に記載の発明の効果と同様の効果を得ることができる。例えば、釣りゲームやサッカーゲーム等において、請求項1に記載の発明の効果と同様の効果を得ることができる。

【0043】

なお、以上の発明は、ゲーム装置のコンピュータに実行させるゲームプログラムの形態によって提供されてもよい（請求項13～請求項24に記載の発明）。すなわち、請求項1～請求項12に記載の発明の機能は、ゲームプログラムによってゲーム装置に与えられる形態であってもよい。また、当該ゲームプログラムを記録媒体に記録した形態によって提供されてもよい（請求項25に記載の発明）。

【0044】

【発明の実施の形態】

以下、本発明の一実施形態に係るゲーム装置3について説明する。図1は、当該ゲーム装置3を含むゲームシステム1の外観図である。なお、本発明に係るゲーム装置として、据置型ゲーム装置を一例に上げて説明するが、本発明に係るゲーム装置はこれに限定されるものではなく、例えば携帯型ゲーム装置、アーケードゲーム装置、携帯端末、携帯電話またはパーソナルコンピュータなどのように、ゲームプログラムを実行するコンピュータを搭載する機器に適用することができる。

【0045】

図1において、ゲームシステム1は、据置型ゲーム装置（以下、単にゲーム装置と記載する）3と、当該ゲーム装置に接続コードを介して接続される表示装置の一例であるテレビジョン受像機（以下、テレビと記載する）2とを含む構成である。テレビ2には、ゲーム中のBGMなどの音楽や音声が出力されるスピーカ2aを備える。また、ゲーム装置3には、プレイヤによって操作可能な複数の操作スイッチを有するコントローラ6が接続される。また、ゲーム装置3には、ゲームプログラムを記憶した情報記憶媒体の一例の光ディスク4が着脱自在に装着される。さらに、ゲーム装置3には、ゲームのセーブデータ等を記憶するフラッシュメモリ等を搭載するメモリカード5が必要に応じて着脱自在に装着される。ゲーム装置3は、光ディスク4に記憶されたゲームプログラムを実行することによって得られるゲーム画像をテレビ2に表示する。さらに、ゲーム装置3は、メモリカード5に記憶されたセーブデータを用いて、過去に実行されたゲーム状態を再現して、ゲーム画像をテレビ2に表示することもできる。そして、ゲーム装置3のプレイヤは、テレビ2に表示されたゲーム画像を見ながら、コントローラ6を操作することによって、ゲームを楽しむことができる。

【0046】

コントローラ6は、上述したように接続コードを介してゲーム装置3に接続され、その接続コードは、ゲーム装置3に対して着脱自在である。コントローラ6は、テレビ2に表示されるゲーム空間に登場するプレイヤキャラクタ（典型的には、プレイヤの操作対象であるゲーム主人公）を主に操作するための操作手段であり、複数の操作スイッチとして、操作ボタン、キー、およびスティック等の入力部を備えている。具体的には、コントローラ6には、プレイヤによって各々把持されるグリップ部が形成される。また、コントローラ6は、プレイヤの左手の親指等によって操作可能なメインスティック61および十字キー67と、右手の親指等によって操作可能なCスティック68、Aボタン62、Bボタン63、Xボタン64、Yボタン65、およびスタートポーズボタン69を含む。さらに、コントローラ6は、プレイヤの右手の人差し指等によって操作可能なRボタン66aおよびプレイヤの左手の人差し指等によって操作可能なLボタン66bを

含む。

【0047】

例えば、コントローラ 6 の操作によって、後述するゴルフゲームを楽しむ場合、メインスティック 61 は、左右に操作されることによってショットの方向（換言すれば、ボールの打ち出し方向）を指示し、上下に操作されることによって使用するクラブの種類を選択する。十字キー 67 は、上下左右に操作されることによってショットにおけるボールの打点位置を指示する。A ボタン 62 ボタンおよび B ボタン 63 は、プレイヤーキャラクタによるショットの動作を決定する場合に利用される。具体的には、A ボタン 62 は、ショットの開始（後述する第 1 の入力）、ショットパワーの決定（後述する第 2 の入力）等に用いられる。また、B ボタン 63 は、ショットパワーの決定（後述する第 2 の入力）およびショットにおけるボールの打点位置の決定（後述する第 3 の入力）等に用いられる。他の操作スイッチについても、後述するゲーム進行で用いられることがあるが、本発明の説明とは直接関連しないため詳細な説明を省略する。

【0048】

次に、図 2 を参照して、ゲーム装置 3 の構成について説明する。図 2 は、ゲーム装置 3 の機能ブロック図である。

【0049】

図 2 において、ゲーム装置 3 は、各種プログラムを実行する例えば 128 ビットの CPU（セントラルプロセッシングユニット）31 を備える。CPU 31 は、図示しないブート ROM に記憶された起動プログラムを実行し、ワークメモリ 32 等のメモリの初期化等を行った後、光ディスク 4 に記憶されているゲームプログラムをワークメモリ 32 に一旦読み込んだ後に当該ゲームプログラムを実行し、そのゲームプログラムに応じたゲーム処理を行うものである。CPU 31 には、ワークメモリ 32、ビデオ RAM（VRAM）33、外部メモリインターフェース（I/F）34、コントローラ I/F 35、GPU（Graphics Processing Unit）36、および光ディスクドライブ 37 がバスを介して接続される。

【0050】

ワークメモリ 32 は、CPU 31 で使用される記憶領域であって、CPU 31 の処理に必要なゲームプログラム等を適宜記憶する。例えば、ワークメモリ 32 は、CPU 31 によって光ディスク 4 から読み出されたゲームプログラムや各種データ等を記憶する。このワークメモリ 32 に記憶されたゲームプログラムや各種データ等が CPU 31 によって実行される。VRAM 33 は、テレビ 2 にゲーム画像を表示するためのゲーム画像データを格納する。外部メモリ I/F 34 は、図示しないコネクタにメモリカード 5 を嵌合させることによってゲーム装置 3 とメモリカード 5 とを通信可能に接続する。CPU 31 は、メモリカード 5 に設けられたバックアップメモリに外部メモリ I/F 34 を介してアクセスする。コントローラ I/F 35 は、図示しないコネクタによって外部機器とゲーム装置 3 とを通信可能に接続する。例えば、コントローラ 6 は、接続コードを介して当該コネクタと嵌合し、コントローラ I/F 35 を介してゲーム装置 3 と接続される。GPU 36 は、CPU 31 からの指示に応じて、例えば、3D グラフィックスの表示に必要なベクトル演算やレンダリング処理等の処理を行う半導体チップで構成され、当該 GPU 36 によってレンダリングされたゲーム画像はテレビ 2 に表示される。光ディスクドライブ 37 は、CPU 31 からの指示に応じて、光ディスク 4 に記憶されたゲームプログラム、画像データ、サウンドデータなどの各種のデータを読み出す。

【0051】

以下、光ディスク 4 に格納されたゲームプログラムがゲーム装置 3 によって実行されることによってテレビ 2 に表示されるゴルフゲームについて説明する。図 3 は、本発明を適用したゴルフゲームにおいてプレイヤキャラクターがショットを行う場面を示すゲーム画像の画面表示例を示す図である。図 3 において、ゴルフコース上にはゴルファーであるプレイヤキャラクター 71 が表示される。図 3 はプレイヤキャラクター 71 の後方の視点から見た画像であり、プレイヤキャラクター 71 の奥には、プレイヤキャラクター 71 の前方に広がるゴルフコースの背景（以下、「コース背景」と呼ぶ。）が表示される。この画面において、所定の手順でプレイヤにコントローラ 6 の操作スイッチを操作させることにより、ボールを打つ（ショットする）動作をプレイヤキャラクター 71 に行わせる。これにより、プレ

イヤキャラクタ 71 がショットしたボールは、プレイヤーの操作タイミングに応じて決定された条件で飛んでいく。これらの動作を繰り返し行わせることにより、ゴルフゲームを進行させている。なお、図 3 (a) はプレイヤーがショット操作を行う前の画像であり、図 3 (b) はプレイヤーのショット操作中の画像である。

【0052】

本実施形態におけるゴルフゲームでは、プレイヤーがショット操作を行う前に、希望するパラメータ（クラブの種類（番手）、希望する打点位置およびショット方向）をプレイヤーに設定させる。そして、プレイヤーによって実施されるショット操作に応じて当該パラメータが変更され、当該変更後のパラメータに基づいて、ショットされたボールが飛んでいく様子が表示される。なお、これらのパラメータをプレイヤーが設定するために、当該パラメータに関する情報を示すオブジェクト等が表示される。プレイヤーは、ショット操作を行う前段階の操作として、当該オブジェクトを参照しながら、クラブの種類、希望する打点位置およびショット方向をコントローラ 6 を用いて選択する。以下、ショット操作の前段階の操作およびその際にプレイヤーに参照される画面表示について説明する。

【0053】

画面の左下には、楕円形の内部にクラブの種類が示されたクラブ選択オブジェクト 72 が表示される。クラブ選択オブジェクト 72 の表示内容は、プレイヤーによって現在選択されているクラブの種類を示す。クラブの種類は、ボールの飛距離やボールを打ち出す角度、ボールの回転方向等に影響を与えるパラメータである。プレイヤーは、コントローラ 6 のメインスティック 61 を上下方向に操作することによってクラブの種類を変化させることができる。また、プレイヤーは、クラブ選択オブジェクト 72 によって、現時点で選択されているクラブの種類を確認することができる。図 3 では、「1W」と表示されているので、現在指定しているクラブはドライバーであることがわかる。

【0054】

また、画面の右下には、円形の打点範囲オブジェクト 73 および星印の打点位置オブジェクト 74 が表示される。打点範囲オブジェクト 73 は、ボールを模した円形形状であり、当該打点範囲オブジェクト 73 に対する打点位置オブジェク

ト 74 の位置は、プレイヤーが希望する打点位置を示す。ここで、打点位置とは、ショットのインパクト時にクラブのフェースがボールに当たる位置（角度）を示し、ボールが飛ぶ方向やカーブ量（ボールが曲がる度合）、ボールが飛ぶ角度、ボールの回転方向等に影響を与えるパラメータである。なお、打点位置オブジェクト 74 の位置によって決定されるのは、プレイヤーが希望する打点位置であり、ボールが飛んでいく様子を表示する際の最終的な打点位置は、プレイヤーが希望する打点位置がショット操作によって調整されて決定される。つまり、プレイヤーは、後述するカーソル 78 をミートポイント 79 に対して正確な位置で停止させることにより、希望する打点位置（すなわち、打点位置オブジェクト 74 によって指定した打点位置）でボールを打つことができるのである。すなわち、ミートポイント 79 からずれた位置でカーソル 78 を停止させると、そのズレに応じて、希望した打点位置よりもずれた位置に打点位置が調整される。打点位置オブジェクト 74 は、コントローラ 6 の十字キー 67 を上下左右に操作することによって上下左右に移動させることができる。プレイヤーは、ゲーム画像上の打点位置オブジェクト 74 の位置を確認しながら、希望する打点位置を選択する。

【0055】

また、図 3 において、コース背景とともに表示されるマーク 76 は、ピンの方向を示す。プレイヤーは、コース背景およびマーク 76 を参照して、ショット方向を決定する。ショット方向は、プレイヤーキャラクター 71 がショットする方向を示し、ボールが飛ぶ方向に影響を与えるパラメータである。具体的には、プレイヤーは、コントローラ 6 のメインスティック 61 を左右方向に操作することによってショット方向を変化させることができる。また、コース背景およびマーク 76 は、コントローラ 6 のメインスティック 61 が左右方向に操作されると、それに応じて左右に移動する。これによって、プレイヤーは、画面に表示されるコース背景およびピン方向を確認しながら、ショット方向を選択することができる。

【0056】

なお、画面の中央に表示される矢印 75 は、ボールの打ち出し方向を示唆する画像であり、好ましくは現在のパラメータによって予測されるボールの弾道を示す。ここで、矢印 75 が示す弾道は、選択されたクラブの最大のパワーで、かつ

、理想的な打点位置（プレイヤが希望する打点位置）でショットが行われた場合の弾道である。従って、プレイヤは、この矢印75によって、ショット後のボールのおおよその弾道をイメージすることができる。以上に説明したコース背景やオブジェクトを参照しつつ、プレイヤはショット操作の前段階の操作を行う。

【0057】

前段階の操作を終えた後、プレイヤは、ショット操作によってショットパワーおよび打点位置を決定する。ショットパワーは、ショットの強さを示し、ボールの飛距離に影響を与えるパラメータである。図3において、プレイヤがショット操作を行う際には、画面の下部に表示されるゲージ77等のオブジェクトが参照される。ゲージ77上には、ゲージ77上を移動するカーソル78およびゲージ77上の所定の位置を示すミートポイント79が表示される。また、ゲージ77の上側にはランダムエリア80、ゲージ77の下側にはミートエリア81が表示される。ランダムエリア80およびミートエリア81は、上記の前段階の操作によって決定されたパラメータに応じて、その幅が決定される。さらに、ゲージ77の上側には、ボタンオブジェクト82a（図3（a）参照。）および82b（図3（b）参照。）がショット操作中における操作スイッチの入力に応じて適宜表示される。以下、図4および図5を参照して、プレイヤのショット操作およびショット操作中におけるゲージ77等の表示を説明する。

【0058】

まず、本実施形態に係るゴルフゲームにおけるショット操作の概要を説明する。本実施形態においては、ショット操作には、3回の入力操作によってショットするマニュアルショット操作モードと、2回の入力操作によってショットするオートショット操作モードという2種類の操作モードがあり、プレイヤは、2種類のショット操作モードのうちいずれかを、一連のショット操作中に選択することができる。具体的には、本実施形態では、プレイヤが行う第1番目（1回目）の入力は、コントローラ6のAボタン62に対して行われ、第2番目（2回目）の入力は、Aボタン62またはBボタン63のいずれかに対して行われる。そして、当該2番目の入力がいずれのボタンに対して行われたかによって、マニュアルショット操作モードまたはオートショット操作モードが選択されるのである。以

下、マニュアルショット操作およびオートショット操作の詳細を説明する。なお、一般的なゴルフゲームでは、ショット操作において3回の入力、すなわち、ショット操作を開始するための入力（1回目）、ショットパワーを決定するための入力（2回目）、および、ショットの打点位置を決定するための入力（3回目）が必要であった。

【0059】

図4は、オートショット操作の際におけるゲージ77等の表示を示す図である。以下、オートショット操作を時系列に沿って、図4（a）から図4（d）の順に説明する。図4（a）は、オートショット操作におけるショット操作開始前のゲージ77等の表示を示す図である。ショット操作開始前の時点では、ゲージ77上のカーソル78は、基準位置を示すミートポイント79の位置にある。基準位置は、打点位置を決定するための基準となる位置であるが、詳細は後述する。また、ゲージ77の上側には、コントローラ6のAボタン62を表すボタンオブジェクト82aが表示される。ボタンオブジェクト82aの表示は、第1番目の入力としてAボタン62が押下されるべきであることを意味し、ショット操作を開始するためのAボタン62の入力をプレイヤーに対して促すためのものである。そして、図4（a）の状態において、プレイヤーが第1番目の入力を行う、すなわち、Aボタン62を押下することによってショット操作が開始され、カーソル78は基準位置から左方向に例えば一定速度で移動を開始する。

【0060】

図4（b）は、オートショット操作における第1番目の入力後のゲージ77等の表示を示す図である。第1番目の入力後、カーソル78は左方向に移動を続ける。また、第1番目の入力の後には、図4（a）に示すボタンオブジェクト82aに代えて（すなわち、点線で示されるボタンオブジェクト82aは実際には表示されていない。）、コントローラ6のAボタン62およびBボタン63を表すボタンオブジェクト82bがゲージ77の最大値（左端）付近に表示される。ボタンオブジェクト82bの表示は、第2番目の入力としてAボタン62またはBボタン63が押下されるべきであることを意味し、ショットパワーを決定するためのAボタン62またはBボタン63の入力をプレイヤーに対して促すためのもの

である。このボタンオブジェクト 82b によって、プレイヤは、次に入力すべき操作スイッチを明確に知ることができる。なお、ボタンオブジェクト 82b は、A ボタン 62 を表す表示と B ボタン 63 を表す表示とを交互に強調して表示する。例えば、A ボタン 62 を表す表示と B ボタン 63 を表す表示とを交互に点滅または変色させたり、交互に拡大して表示したりする。これによって、A ボタン 62 または B ボタン 63 のいずれかのボタンを押すべきことをプレイヤに対してわかりやすく通知することができる。

【0061】

図 4 (b) の状態において、プレイヤが第 2 番目の入力を行う、すなわち、A ボタン 62 または B ボタン 63 を押下することによってショットパワーが決定される。つまり、第 2 番目の入力が行われた時点のカーソル 78 の位置（以下、「第 1 位置」と呼ぶ。）に基づいて、ショットパワーが決定される。具体的には、第 1 位置がゲージ 77 の左端に近いほど、すなわち、基準位置から第 1 位置までの長さが長いほど、ショットのパワーが大きく決定される。なお、カーソル 78 がゲージ 77 の左端に達するまで第 2 番目の入力がなかった場合、カーソル 78 はゲージ 77 の左端で反転し、右方向へ移動を開始する。さらに、カーソルが右方向への移動を続け、基準位置に到達しても第 2 番目の入力がなかった場合は、ショット操作がやり直される。すなわち、ゲージ 77 等の表示は図 4 (a) の状態に戻る。

【0062】

また、プレイヤによる第 2 番目の入力によって、マニュアルショット操作モードとオートショット操作モードとのいずれかが選択される。具体的には、第 2 番目の入力において A ボタン 62 に対する入力があった場合、オートショット操作モードが選択され、第 2 番目の入力において B ボタン 63 に対する入力があった場合、マニュアルショット操作モードが選択される。どちらの操作が選択されるかによって、以降のショット操作が変わってくる。なお、図 4 の説明においては、A ボタン 62 が押下されることによってオートショット操作モードが選択されたものとする。

【0063】

図4(c)は、オートショット操作における第2番目の入力後のゲージ77等の表示を示す図である。ここで、図4(c)は、第2番目の入力としてAボタン62が押下された場合の図である。なお、図4(c)において点線で示されるボタンオブジェクトは、実際には表示されていない。第2番目の入力があると、カーソル78の表示位置はランダムエリア80の内側に切り替わり、カーソル78はランダムエリア80内を往復移動する。また、第2番目の入力があると、図4(c)のように、「オート」と表示されたショット操作選択オブジェクト83aがゲージ77の上側に表示される。ショット操作選択オブジェクト83aは、第2番目の入力によってオートショット操作モードが選択されたことを示すものである。これによって、プレイヤーは、自分が選択したショット操作の種類（マニュアルショット操作であるかオートショット操作であるか）を知ることができる。なお、図4(c)に示すように、第1位置を示すライン84は、第2番目の入力が行われた後も表示され続ける。また、ゲージ77における第1位置と基準位置との間の部分の色が変化して表示される。これらの表示によって、プレイヤーは、第2番目の入力によって決定されたショットパワーを視覚的に把握することができる。

【0064】

図4(d)は、オートショット操作が完了した時点のゲージ77等の表示を示す図である。カーソル78は、上述した往復移動を所定の時間だけ繰り返した（図4(c)参照。）後、ランダムエリア80内におけるランダムな位置で停止し、それによってオートショット操作が完了する。ここで、ゲーム装置3は、ショット操作が行われるたびにランダムな位置となるようにカーソル78を停止させる。また、カーソル78の停止によってショットの打点位置が決定する。つまり、カーソル78の停止位置（以下、「第2位置」と呼ぶ。）に基づいて、ショットの最終的な打点位置が調整される。具体的には、最終的な打点位置は、第2位置と基準位置とのズレの量に応じて、プレイヤーの希望する打点位置からずれるように調整される。オートショット操作においては、ゲーム装置3は以上のようにショットパワーおよび打点位置を決定し、これらのパラメータおよび前段階において決定したパラメータ等に基づいて、ボールが飛んでいく様子を表示する。

【0065】

なお、本実施形態では、打点位置は、プレイヤーの希望する打点位置が第2位置によって調整されることによって設定された。ここで、打点位置は、第2位置に関連して設定されるものであればよく、具体的な算出方法はどのような方法であってもよい。例えば、他の実施形態においては、打点位置は、第2位置に基づいて決定されてもよい。具体的には、第2位置と基準位置とが一致する場合、打点位置はボールの中心となり、第2位置が基準位置から右（左）にずれた量に応じて、打点位置がボールの右（左）にずれるようにしてもよい。また、例えば、打点位置の算出方法は、第2番目の入力が行われた時点から第3番目の入力が行われた時点までの時間を用いて算出される方法でもよい。第2位置は、当該時間によって決定されるので、この方法によっても、打点位置は第2位置に関連して設定されることとなる。

【0066】

以上のように、オートショット操作においては、プレイヤーは打点位置を決定するための入力を行う必要がないので、プレイヤーは、後述するマニュアルショット操作と比べて簡単にショット操作を行うことが可能となる。また、打点位置を決定するための第2位置はランダムエリア80の範囲内に収まるので、ある程度プレイヤーの望む打点位置においてボールがショットされることとなる。従って、プレイヤーは、ショット操作の得手不得手にかかわらず、自己の希望にある程度適合したショットを行うことができる。例えば、ショット操作に慣れていない初級者のプレイヤーや、コースを攻めることにゲームの楽しみの重点をおくプレイヤーは、オートショット操作モードを選択すればよい。また、上級者であっても、簡単なコースをプレイする場合のように、シビアなショットが要求されない場面では、オートショット操作によって簡単にショット操作を行うことができる。また、第2位置は、ランダムエリア80内においてはランダムに決定されるので、打点位置が必ずしもプレイヤーの希望通りになるわけではない。従って、ゲームが極端に簡単になることがなく、ゴルフゲームのゲーム性が損なわれることはない。逆に、「常にプレイヤーの希望通りのショットが行えない」点は、実際のゴルフにも通じる点であり、オートショット操作モードを選択することによって、プレイヤーは

、よりリアルなゴルフゲームをプレイすることができるとも言える。

【0067】

図5は、マニュアルショット操作の際におけるゲージ77等の表示を示す図である。上述したように、マニュアルショット操作モードとオートショット操作モードとの選択は第2番目の入力によって行われるので、第2番目の入力が行われるまでの操作および表示は、マニュアルショット操作においてもオートショット操作と同様の操作および表示が行われる。従って、図5(a)は図4(a)と同様の表示であり、図5(b)は図4(b)と同様の表示であるので、説明を省略する。なお、図5の説明においては、図5(b)の状態において、Bボタン63に対する入力が行われることによってマニュアルショット操作が選択されたものとする。

【0068】

図5(c)は、マニュアルショット操作における第2番目の入力後のゲージ77等の表示を示す図である。ここで、図5(c)は、第2番目の入力としてBボタン63が押下された場合の図である。なお、カーソル78が右方向へ移動しているときに第2番目の入力があった場合、第2番目の入力があった時点でカーソル78は反転移動し、右方向へ移動を開始する。一方、カーソル78がゲージ77の左端に達するまで第2番目の入力がなかった場合、カーソル78はゲージ77の左端で反転し、右方向へ移動を開始する。ゲージ77の左端で反転した後に第2番目の入力があった場合、カーソル78はそのまま右方向への移動を続ける。なお、カーソルが右方向への移動を続け、基準位置に到達しても第2番目の入力がなかった場合は、図4に示すオートショット操作の場合と同様、ショット操作がやり直される。

【0069】

なお、図5(c)では、カーソル78が右方向へ移動しているときに第2番目の入力があった場合、第2番目の入力があった時点でカーソル78は反転移動するとしたが、他の実施形態においては、カーソル78は、第2番目の入力があった場合でも、ゲージ77の左端まで到達してから反転移動するようにしてもよい。

【0070】

また、第2番目の入力に応じて、ゲージ77の上側には、コントローラ6のAボタン62およびBボタン63を表すボタンオブジェクト82cが表示される。ボタンオブジェクト82cの表示は、第3番目の入力としてAボタン62またはBボタン63が押下されるべきであることを意味し、打点位置を決定するためのAボタン62またはBボタン63の入力をプレイヤーに対して促すためのものである。このボタンオブジェクト82cによって、プレイヤーは、次に入力すべき操作スイッチを明確に知ることができる。なお、ボタンオブジェクト82cは、図4(c)に示すボタンオブジェクト82bと同様、Aボタン62を表す表示とBボタン63を表す表示とを交互に強調して表示する。また、図4(c)のショット操作選択オブジェクト83の場合と同様、図5(c)のように、「マニュアル」と表示されたショット操作選択オブジェクト83bがゲージ77の上側に表示される。ショット操作選択オブジェクト83bは、第2番目の入力によってマニュアルショット操作が選択されたことを示すものである。これによって、プレイヤーは、自分が選択したショット操作の種類を知ることができる。また、図5(c)においても図4(c)と同様、第1位置を示すライン84は、第2番目の入力が行われた後も表示され続ける。なお、図5(c)において点線で示されるボタンオブジェクトは、実際には表示されていない。

【0071】

図5(c)の状態において、右方向に移動するカーソル78を停止させることによって打点位置が決定され、ショット操作が完了する。マニュアルショット操作においては、プレイヤーが第3番目の入力を行うことによって第2位置、すなわち、カーソル78の停止位置を決定する。ここで、プレイヤーは、ショットのブレを少なくするために、ミートポイント79にカーソル78が停止するように、また、少なくともミートエリア81内にカーソル78が停止するように第3番目の入力を行う。すなわち、ミートエリア81およびミートポイント79は、ボールをほぼ的確に飛ばすための指標となるものである。具体的には、第2位置がミートエリア81の外側に決定されると、例えばショットがダフる等のミスショットとなる。なお、本実施形態においては、ゲーム装置3は、第3番目の入力として

、Aボタン62またはBボタン63の入力を受け付ける。また、第2位置と基準位置との関係に基づいて打点位置が調整される方法については、オートショット操作と同様である。

【0072】

以上のように、マニュアルショット操作においてはプレイヤ自身が打点位置を詳細に決定することができるので、プレイヤは、オートショット操作と比べてより精密なショット操作を行うことが可能となる。例えば、正確なショット操作を行うことをゲームの楽しみとするプレイヤやショット操作に慣れた上級者は、マニュアルショット操作を選択すればよい。また、難しいコースをプレイする場合においてシビアなショットを要求される場面においては、プレイヤはマニュアルショット操作を選択すると考えられる。

【0073】

なお、本実施形態においては、ゲーム装置3は、マニュアルショット操作における第3番目の入力の後、さらに、第4番目の入力を受け付ける。第4番目の入力としては、Aボタン62またはBボタン63に対する入力が受け付けられる。第3番目および第4番目の入力を受け付けたゲーム装置3は、当該入力におけるAボタン62とBボタン63との入力パターンによって、ボールの回転方向および回転の強さを変化させる。なお、ボールの回転方向および回転の強さは、ボールが飛んでいく様子を表示する処理において、ショットされたボールが着地してからのラン（ボールの転がり）に影響を与えるパラメータである。ボールの回転方向および回転の強さは、上述したクラブの種類や打点位置に基づく他、当該入力パターンに基づいて決定される。

【0074】

また、本実施形態において、Aボタン62とBボタン63との入力パターンによって与えられる回転方向は、バックスピンの方向またはトップスピンの方向であるとする。プレイヤは、Aボタン62とBボタン63との入力パターンによって、ボールにバックスピンやトップスピンをかけることができる。ただし、第4番目の入力はショットされたボールに回転を与えるためのみの操作であり、第4の入力を必ずしも行う必要はない。なお、Aボタン62とBボタン63との入力

パターンによって変化する回転方向および回転の強さの詳細については後述する。なお、他の実施形態においては、A ボタン 6 2 と B ボタン 6 3 との入力パターンによって与えられる回転方向は、バックスピンの方向およびトップスピンの方向に限らず、どの方向であってもよい。また、当該回転方向は、バックスピンの方向およびトップスピンの 2 方向であったが、3 方向以上の方向に回転を与えるようにしてもよい。この場合、例えば、第 3 番目および第 4 番目の入力として、A ボタン 6 2 および B ボタン 6 3 に対する入力に加え、その他の操作スイッチに対する入力を受け付けるようにしてもよい。

【0075】

また、第 3 番目および第 4 番目の入力パターンは、ボタンオブジェクトによってゲージ 7 7 の上側に表示される。図 5 (d) ~ 図 5 (g) は、マニュアルショット操作が完了した時点におけるゲージ 7 7 等の第 1 の表示例を示す図である。図 5 (d) においては、上記入力パターンとして、第 3 番目の入力において A ボタン 6 2 が入力されたことを示すボタンオブジェクト 8 2 d が表示されている。また、図 5 (e) においては、上記入力パターンとして、第 3 番目の入力において A ボタン 6 2 が入力され、かつ、第 4 番目の入力において B ボタン 6 3 が入力されたことを示すボタンオブジェクト 8 2 e が表示されている。また、図 5 (f) においては、上記入力パターンとして、第 3 番目の入力において B ボタン 6 3 が入力されたことを示すボタンオブジェクト 8 2 f が表示されている。また、図 5 (g) においては、上記入力パターンとして、第 3 番目の入力において B ボタン 6 3 が入力され、かつ、第 4 番目の入力において A ボタン 6 2 が入力されたことを示すボタンオブジェクト 8 2 g が表示されている。以上のように、入力パターンを示すボタンオブジェクトの表示によって、プレイヤーが行った入力が視覚的に明確にプレイヤーに対して提示される。この表示によって、プレイヤーは、自己の行った操作が自らの希望通りの操作であったか操作ミスであったかを知ることができる。

【0076】

以上のように、マニュアルショット操作においては、プレイヤーは、第 3 番目の入力によって打点位置を詳細に決定することができ、さらに、第 4 番目の入力に

よってバックスピンやトップスピンのかかったボールを打つことができる。なお、このように、一連のショット操作における簡単な操作によって、ボールの回転方向を決めることができるので、トッププロ選手のように、例えばバックスピンによってグリーン上に落ちたボールが戻ってくるようなショットや、トップスピンによって転がりのよいショットを打つことが可能になる。

【0077】

次に、図6～図10を参照して、ゲーム装置3によって実行されるゲーム処理について説明する。ゲーム装置3の電源が投入されると、ゲーム装置3のCPU 31は、図示しないブートROMに記憶されている起動プログラムを実行し、ワークメモリ32等の各ユニットが初期化される。そして、光ディスク4に格納されたゴルフゲームプログラムが光ディスクドライブ37を介してワークメモリ32に読み込まれ、そのゴルフゲームプログラムの実行が開始される。その結果、GPU 36を介してテレビ2にゲーム空間が表示されることによって、ゲームが開始される。ゲーム開始後、プレイヤは、テレビ2に表示されたゲーム画像を見ながら、プレイするコースや操作するプレイヤキャラクタを選択する。これらの選択は、コントローラ6に設けられた各操作スイッチをプレイヤが操作することによって行われる。そして、プレイヤによって選択されたコースおよびキャラクタに応じたゲーム画像がテレビ2に表示される（図3参照。）。図6で示されるフローチャートは、以上の処理動作以降の処理を示している。

【0078】

図6は、ゲーム装置3によって実行されるゲーム処理のメインフローチャートである。まず、ステップ1において、ショット操作前に設定するパラメータ、すなわち、クラブの種類、希望する打点位置およびショット方向がプレイヤによって選択される。この選択は、プレイヤがテレビ2に表示されたゲーム画像を参照しつつ、コントローラ6の所定の操作スイッチを用いることによって行われる。具体的には、プレイヤは、メインスティック61を上下方向に操作することによって、クラブの種類を決定する。また、メインスティック61を左右方向に操作することによってショット方向を決定する。また、十字キー67を上下左右に操作することによって、希望する打点位置を決定する。

【0079】

次に、ステップ2において、CPU31は、クラブの種類およびボールのライに基づいて、ランダムエリア80およびミートエリア81の範囲（幅）を設定し、ゲーム画像としてテレビ2に表示させる。ランダムエリア80およびミートエリア81の範囲の決定は、図7に示すテーブルを用いることによって行われる。なお、当該テーブルは、ゲームプログラムとともに光ディスク4に格納されており、ゲーム開始時にワークメモリ32に読み出されて使用される。

【0080】

図7は、ランダムエリア80およびミートエリア81の範囲を決定するために用いられるテーブルの例を示す図である。図7（a）はクラブとランダムエリア80およびミートエリア81との関係を示す基本エリアテーブル85であり、当該基本エリアテーブル85は、クラブの種類（クラブA、クラブB、…）と、基本ミートエリア（ミートエリアA、ミートエリアB、…）および基本ランダムエリア（ランダムエリアA、ランダムエリアB、…）との対応を示す。ここで、基本ミートエリアとは、クラブの種類によって決められるミートエリアの範囲の幅を示し、クラブの各種類について幅を示す値（図7においては、「ミートエリアA」等で表現される。）が対応付けられている。同様に、基本ランダムエリアとは、クラブの種類によって決められるランダムエリアの範囲の幅を示し、クラブの各種類について幅を示す値が対応付けられている。ステップ2では、まず、基本エリアテーブル85を参照することによって、ステップ1において決定されたクラブの種類に対応する基本ランダムエリアおよび基本ミートエリアが算出される。

【0081】

図7（b）はライとライの係数とを対応付けたライ係数テーブル86である。ここで、ライの係数は、百分率で表された数値であり、ライ係数テーブル86には、ライの各種類（フェアウェイA、ラフA等）についてライの係数を示す値（100%、60%等）が設定されている。また、ライが悪い状態に対して、ライの係数の数値が低くなるように設定されている。ステップ2では、現在のライの状態を検出し、ライ係数テーブル86を参照することによってライの係数を算出

する。なお、ライの種類はゴルフコースの全ての地点について予め設定されており、現在ボールがある地点に基づいてその地点におけるライの種類が導出可能であるとする。

【0082】

以上のように算出される基本ランダムエリア、基本ミートエリア、およびライの係数に基づいて、ステップ2において設定される最終的なランダムエリア80およびミートエリア81が決定される。具体的には、基本ランダムエリアをライの係数で除算することによって、最終的なランダムエリア80が決定される。このように、ランダムエリア80についてはライの係数で除算することによって、ライが悪い状態ほど範囲が広く、ライがよい状態ほど範囲が狭くなるように決定される。その結果、オートショット操作時において、ライが悪い状態ほど、理想的な位置から外れた打点位置でショットされる確率が高くなる。また、基本ミートエリアにライの係数を乗算することによって、最終的なミートエリア81が決定される。このように、ミートエリア81についてはライの係数を乗算することによって、ライが悪い状態ほど範囲が狭く、ライがよい状態ほど範囲が広くなるように決定される。その結果、マニュアルショット操作時において、ライが悪い状態ほどミスショットしやすくなる。なお、前述の図3や図4、図5においては、ランダムエリア80がミートエリア81よりも狭く設定されていたが、クラブの種類およびライの状態によっては、ランダムエリア80がミートエリア81よりも広くなることもある。

【0083】

以上のように、本実施形態では、クラブの種類やライに応じてランダムエリア80およびミートエリア81の範囲が変化する。なお、他の実施形態では、これに限らず、例えばプレイヤーキャラクタに応じてランダムエリア80およびミートエリア81の範囲を変化させるようにしてもよい。具体的には、基本エリアテーブル85およびライ係数テーブル86の組を各プレイヤーキャラクタにつき1組ずつ用意することによって、プレイヤーキャラクタに応じてランダムエリア80およびミートエリア81の範囲を変化させることができる。その他、複数のプレイヤーキャラクタで同時にプレイする場合は、成績や順位に応じてランダムエリア80

およびミートエリア 81 の範囲を変化させるようにしてもよい。

【0084】

また、本実施形態では、ランダムエリア 80 およびミートエリア 81 の範囲がクラブの種類に応じて変化して表示されるので、プレイヤは、その状況（ライ）に応じた適切なクラブを判断することができる。具体的には、あるクラブの種類を選択した場合に、ランダムエリア 80 が広く、ミートエリア 81 が狭く表示されれば、プレイヤは、当該選択したクラブの種類が適切でないと判断することができる。一方、ランダムエリア 80 が狭く、ミートエリア 81 が広く表示されれば、プレイヤは、当該選択したクラブの種類が適切であると判断することができる。

【0085】

さらに、本実施形態では、プレイヤは、ランダムエリア 80 およびミートエリア 81 の表示に基づき、マニュアルショット操作モードとオートショット操作モードとのいずれを選択するかを判断してもよい。例えば、ランダムエリア 80 がミートエリア 81 よりも広く表示されている場合、オートショット操作モードを選択するとミスショットをする可能性が高いので、マニュアルショット操作を選択すべきと判断することができる。一方、ランダムエリア 80 がミートエリア 81 よりも狭く表示されている場合、オートショット操作モードを選択してもミスショットをすることがないので、オートショット操作モードを選択すべきと判断することができる。以上のように、ランダムエリア 80 およびミートエリア 81 を表示することによって、いずれの操作を選択するかを決めるための判断材料をプレイヤに提供することができる。従って、ランダムエリア 80 およびミートエリア 81 を表示することによって、マニュアルショット操作モードとオートショット操作モードとを選択するゴルフゲームのゲーム性をより増すことができる。

【0086】

図 6 の説明に戻り、ステップ 2 の次に、CPU 31 は、ショット操作を開始するための第 1 番目の入力（すなわち、コントローラ 6 の A ボタン 62 の入力）を受け付け、続くステップ 4 において、当該第 1 番目の入力があったか否

かを判定する。この判定の結果、第1番目の入力がない場合、処理はステップ3および4に戻り、CPU31は再びAボタン62の入力を待つ。一方、第1番目の入力があった場合、ステップ5の処理へ進む。

【0087】

次に、ステップ5において、ゲージ77上のカーソル78が始動し、ショット操作が開始される（図4（a）、図5（a）参照。）。続くステップ6において、ショットモード処理が行われる。ショットモード処理は、プレイヤーによるショット操作によってショットパワーおよび打点位置等を決定するための処理である。以下、図8から図10を参照して、ショットモード処理の詳細を説明する。

【0088】

図8は、図6のステップ6の詳細を示すフローチャートである。まず、ステップ11において、ゲージ77の最大値付近に、Aボタン62およびBボタン63を表すボタンオブジェクト82bが表示される（図4（b）、図5（b）参照）。ここで、ゲージ77の最大値とは、ゲージ77においてショットパワーが最大となる位置、すなわち、ゲージ77の左端を指す。

【0089】

ステップ11の次に、CPU31は、ショットパワーを決定するための第2番目の入力がプレイヤーによって行われるのを待つ。すなわち、ステップ12において、第2番目の入力（すなわち、コントローラ6のAボタン62またはBボタン63の入力）を受け付け、続くステップ13において、当該第2番目の入力があったか否かを判定する。ステップ13の判定において第2番目の入力があった場合、ステップ17の処理が行われる。一方、ステップ13の判定において、第2番目の入力がない場合、ステップ14の処理が行われる。すなわち、ステップ14において、カーソル78がゲージ77の最大値（左端）に到達したか否かが判定される。さらに、ステップ14の判定の結果、カーソル78がゲージ77の最大値に到達した場合、ステップ15において、カーソル78は反転して右方向への移動を開始する。このように、基準位置から左方向へ移動を開始したカーソル78がゲージ77の左端に到達するまでの間に第2番目の入力が行われなかった場合、カーソル78はゲージ77の左端で反転移動する。一方、ステップ14の

判定の結果、カーソル 78 がゲージ 77 の最大値に到達していない場合、ステップ 15 の処理はスキップされ、処理はステップ 16 に進む。

【0090】

次に、ステップ 16 において、所定時間が経過したか否かが判定される。ここで、所定時間とは、カーソル 78 の移動開始からカーソル 78 が再び基準位置に到達するまでの時間である。具体的には、所定時間は、ショット操作開始時（ステップ 5）に基準位置から左方向へ移動を開始したカーソル 78 がゲージの左端で反転し（ステップ 15）、再び基準位置に戻ってくるまでに要する時間である。ステップ 16 の判定において所定時間が経過していない場合、処理はステップ 12 および 13 に戻り、CPU 31 は再び第 2 番目の入力を待つ。一方、ステップ 16 の判定において所定時間が経過した場合、処理はステップ 3 に戻り、第 1 番目の入力が受け付けられる。すなわち、第 2 番目の入力が当該所定時間以内に行われなかった場合、ショット操作は中止され、ショット操作の最初からやり直される。なお、他の実施形態においては、ステップ 16 の判定において所定時間が経過した場合、ステップ 3 に戻る代わりに、ステップ 1 に戻り、クラブの種類等の選択からやり直すようにしてもよい。

【0091】

次に、ステップ 17 において、カーソル 78 の第 1 位置が決定される。すなわち、第 2 番目の入力が行われた時点におけるゲージ 77 上でのカーソル 78 の位置に応じて、ショットパワーが決定される。具体的には、ゲージ 77 上における基準位置から第 1 位置までの長さに基づいて、ショットパワーが決定される。換言すれば、ショットパワーは、第 1 番目の入力が行われた時点（ステップ 3）から第 2 番目の入力が行われた時点（ステップ 12）までの経過時間に基づいて決定される。

【0092】

次に、ステップ 18 において、ステップ 12 において受け付けた第 2 番目の入力が、A ボタン 62 に対する入力であったか否かが判定される。この判定が肯定である場合、すなわち、ステップ 12 において A ボタン 62 が押下された場合、ステップ 19 のオートショットモード処理が行われる。オートショットモード処

理は、オートショット操作モードが選択された場合の処理である。一方、ステップ18の判定が否定である場合、すなわち、ステップ12においてBボタン63が押下された場合、ステップ20のマニュアルショットモード処理が行われる。マニュアルショットモード処理は、マニュアルショット操作が選択された場合の処理である。このように、本実施形態においては、ショット操作の途中（ステップ18）において、ショット操作における入力（ステップ12における第2番目の入力）によって、マニュアルショット操作モードまたはオートショット操作モードのいずれが行われるかが決定する。従って、プレイヤーは、ショット操作とは別個の処理を行わずとも、いずれの操作を行うかを決定するための設定操作を行うことができる。

【0093】

図9は、図8のステップ19の詳細を示すフローチャートである。まず、ステップ21において、CPU31は、移動していたカーソル78の表示を中止するとともに、オートショット操作を表すショット操作選択オブジェクト83aを表示させる（図4（c）参照。）。また、このとき、カーソル78が停止した位置、すなわち、第1位置を示すライン84がゲージ77上に表示される（図4（c）参照。）。続くステップ22において、カーソル78がランダムエリア80の内側において表示され、当該カーソル78はランダムエリア80の両端の間を往復移動する（図4（c）参照。）。

【0094】

次に、ステップ23において、CPU31は乱数を発生し、ステップ24において、当該乱数に基づいた位置にカーソル78を停止させる。具体的には、乱数のとり得る値とゲージ77のランダムエリア80内の各位置とを対応付け、発生した乱数に対応する位置にカーソル78を停止させる。これによって、カーソル78の停止位置、すなわち、第2位置が決定される。さらに、ステップ25において、第2位置に基づいて打点位置が調整される。具体的には、基準位置と第2位置とのズレに応じて、ステップ1において指定されたプレイヤーの希望する打点位置が調整される。より具体的には、第2位置が基準位置から右に大きくずれるほど、ステップ25において決定される打点位置は、プレイヤーの希望する打点位

置から右にずれて設定される。逆に、第2位置が基準位置から左に大きくずれるほど、ステップ25において決定される打点位置は、プレイヤーの希望する打点位置から左にずれて設定される。従って、基準位置と第2位置とのズレが大きくなるほど、プレイヤーの理想のショットから離れることになる。以上のステップ21～25によって、オートショットモード処理が終了する。さらに、オートショットモード処理の終了によってショットモード処理が終了する。

【0095】

図10は、図8のステップ20の詳細を示すフローチャートである。まず、ステップ31において、CPU31は、移動中のカーソル78を右方向に移動させる（図5（c）参照。）。ここで、ステップ31の時点では、カーソル78が左方向に移動している場合（カーソル78がゲージ77の左端に到達するまでに第2番目の入力が行われた場合）と、右方向に移動している場合（カーソル78がゲージ77の左端に到達した後に第2番目の入力が行われた場合）との2通りの状況がある。ステップ31では、いずれの場合であっても、カーソル78を右方向、すなわち、基準位置のある方向へ移動させる。また、ステップ31では、マニュアルショット操作を表すショット操作選択オブジェクト83b、およびAボタン62およびBボタン63を表すボタンオブジェクト82cがゲージ77の上側に表示される（図5（c）参照。）。

【0096】

ステップ31の次に、CPU31は、打点位置を決定するための第3番目の入力がプレイヤーによって行われるのを待つ。すなわち、ステップ32において、第3番目の入力（すなわち、コントローラ6のAボタン62またはBボタン63の入力）を受け付け、ステップ33において、当該第3番目の入力があったか否かを判定する。ステップ33の判定において第3番目の入力があった場合、ステップ36の処理が行われる。一方、ステップ33の判定において、第3番目の入力がない場合、ステップ34の処理が行われる。

【0097】

ステップ34において、所定時間が経過したか否かが判定される。ここで、所定時間とは、カーソル78の第1位置が決定した時点（ステップ17）から、カ

カーソル 7 8 がゲージ 7 7 の右端に到達する時点までの所要時間である。ステップ 3 4 の判定において所定時間が経過していない場合、処理はステップ 3 2 および 3 3 に戻り、C P U 3 1 は再び第 3 番目の入力を待つ。一方、ステップ 3 4 の判定において所定時間が経過した場合、ステップ 3 5 の処理が行われる。すなわち、ステップ 3 5 において、ゲージ 7 7 の右端が第 2 位置として決定され、当該第 2 位置に基づいて打点位置が調整される。つまり、ステップ 3 5 においては、カーソル 7 8 の移動をゲージ 7 7 の右端で停止させ、当該停止させた位置に基づいて打点位置が調整される。以上より、プレイヤーは、ショットパワーを決定する第 2 番目の入力から所定時間以内に、打点位置を決定する第 3 番目の入力を行わなければならない。そして、プレイヤーが当該所定時間以内に第 3 番目の入力を行わなかった場合、ゲージ 7 7 の右端の位置に基づいて打点位置が調整される。その結果、最終的な打点位置は、プレイヤーの希望する打点位置から大きくずれた打点位置に決定されてしまう。なお、ステップ 3 5 の処理後、処理はステップ 4 5 に進む。

【 0 0 9 8 】

一方、所定時間が経過するまでに第 3 番目の入力が行われた場合、ステップ 3 6 において、当該第 3 番目の入力によってカーソル 7 8 の第 2 位置が決定される。すなわち、第 3 番目の入力が行われた時点で、カーソル 7 8 の移動が停止される。さらに、ステップ 3 7 において、ゲージ 7 7 上においてカーソル 7 8 が停止した位置、すなわち、第 2 位置に基づいて、打点位置が調整される。打点位置の調整の方法は、前述したステップ 2 5 と同様である。

【 0 0 9 9 】

さらに、マニュアルショットモード処理では、ステップ 3 7 において打点位置を決定した後、ボールの回転方向および回転の強さ（スピン量）を調整する処理が行われる（ステップ 3 8 ～ 4 4 ）。

【 0 1 0 0 】

ステップ 3 8 ～ 4 4 の処理を説明する前に、第 3 番目および第 4 番目の入力パターンと、ボールの回転方向および回転の強さとの関係を説明する。本実施形態では、第 3 番目の入力における操作スイッチの種類に応じて、回転方向が決定さ

れる。具体的には、第3番目の入力が入力ボタンに対する入力である場合、回転方向はトップスピン方向に決定される。一方、第3番目の入力が入力ボタンに対する入力である場合、回転方向はバックスピン方向に決定される。さらに、第4番目の入力における操作スイッチの種類が、第3番目の入力における操作スイッチの種類と同じであるか否かによって、回転の強さが決定される。具体的には、第4番目の入力における操作スイッチの種類が、第3番目の入力における操作スイッチの種類と同じである場合、回転の強さは相対的に大きな値に決定される。一方、第4番目の入力における操作スイッチの種類が、第3番目の入力における操作スイッチの種類と異なる場合、回転の強さは相対的に小さな値に決定される。以上のように決定された回転方向および回転の強さは、他のパラメータ（クラブの種類および打点位置）によって計算された回転方向および回転の強さに加算される。なお、第4番目の入力があった場合、回転の強さは調整されない。すなわち、他のパラメータ（クラブの種類および打点位置）のみに基づいて回転の強さが決定される。以下、ステップ38～44に示す処理の詳細を説明する。

【0101】

まず、ステップ38において、ステップ32にて受け付けた第3番目の入力が入力ボタン62に対する入力であったか否かが判定される。ステップ38の判定が肯定である場合、すなわち、ステップ32において入力ボタン62が押下された場合、ステップ39～41の処理が行われる。ステップ39～41においては、トップスピン方向の回転の強さを決定するための処理が行われる。一方、ステップ38の判定が否定である場合、すなわち、ステップ32において入力ボタン63が押下された場合、ステップ42～44の処理が行われる。ステップ42～44においては、バックスピン方向の回転の強さを決定するための処理が行われる。

【0102】

ステップ38の判定が肯定である場合、ステップ39において、第4番目の入力（すなわち、コントローラ6の入力ボタン62または入力ボタン63の入力）が受け付けられる。ステップ39の処理では、CPU31は、第4番目の入力を所定時間の間受け付ける。そして、当該所定時間が経過すると、第4番目の入力があったか否かにかかわらず、ステップ40の処理を行う。ステップ40においては

、第4番目の入力があったか否か、すなわち、Aボタン62およびBボタン63のいずれかが押下されたか否かが判定される。ステップ40の判定において第4番目の入力がないと判定された場合、ステップ41の処理がスキップされ、処理はステップ45に進む。この場合、スピン量は加算されない。

【0103】

一方、ステップ40の判定において第4番目の入力があったと判定された場合、ステップ41の処理が行われる。ステップ41においては、第4番目の入力として入力された操作スイッチの種類（Aボタン62またはBボタン63のいずれか）に基づいて、トップスピン方向の加算量が決定される。具体的には、第4番目の入力がAボタン62に対する入力であった場合、第4番目の入力がBボタン63に対する入力であった場合に比べて大きなスピン量が加算される。すなわち、第3番目の入力がAボタン62によって行われ、第4番目の入力がAボタン62によって行われた場合、強いトップスピンがボールに与えられる。また、第3番目の入力がAボタン62によって行われ、第4番目の入力がBボタン63によって行われた場合、弱いトップスピンがボールに与えられる。以上のように、ステップ41においては、第4番目の入力として入力された操作スイッチの種類に応じて、ボールのスピン量が変化する。なお、ステップ41の処理後、処理はステップ45に進む。

【0104】

また、ステップ42において、第4番目の入力（すなわち、コントローラ6のAボタン62またはBボタン63の入力）が受け付けられる。ステップ42の処理は、上述したステップ39の処理と同様である。従って、ステップ39の場合と同じ所定時間が経過すると、第4番目の入力があったか否かにかかわらず、ステップ43の処理が行われる。ステップ43の処理は、ステップ40の処理と同様である。従って、ステップ43の判定において第4番目の入力がないと判定された場合、ステップ44の処理がスキップされ、処理はステップ45に進む。

【0105】

一方、ステップ43の判定において第4番目の入力があったと判定された場合、ステップ44の処理が行われる。ステップ44においては、第4番目の入力と

して入力された操作スイッチの種類（A ボタン 6 2 または B ボタン 6 3 のいずれか）に基づいて、バックスピン方向の加算量が決定される。具体的には、第 4 番目の入力が B ボタン 6 3 に対する入力であった場合、第 4 番目の入力が A ボタン 6 2 に対する入力であった場合に比べて大きなスピン量が加算される。すなわち、第 3 番目の入力が B ボタン 6 3 によって行われ、第 4 番目の入力が B ボタン 6 3 によって行われた場合、強いトップスピンがボールに与えられる。また、第 3 番目の入力が B ボタン 6 3 によって行われ、第 4 番目の入力が A ボタン 6 2 によって行われた場合、弱いトップスピンがボールに与えられる。以上のように、ステップ 4 4 においても、ステップ 4 1 と同様、第 4 番目の入力として入力された操作スイッチの種類に応じて、ボールのスピン量が変化する。なお、ステップ 4 4 の処理後、処理はステップ 4 5 に進む。

【0106】

ステップ 4 5 において、第 3 番目および第 4 番目の入力パターンの履歴が表示される（図 5（d）～図 5（g）参照。）。すなわち、ステップ 4 5 の処理によって、ステップ 3 2、3 9 および 4 2 にて受け付けられた操作スイッチを表すボタンオブジェクトがゲージの上側に表示される。例えば、第 3 番目の入力が B ボタン 6 3 に対する入力であり、第 4 番目の入力が A ボタン 6 2 に対する入力であった場合、図 5（g）に示すボタンオブジェクト 8 2 g が表示される。なお、ステップ 3 5 の処理が行われ、打点位置が CPU 3 1 によって決定された場合、ボタンオブジェクトは表示されない。ステップ 4 5 の処理によって、プレイヤーは、自己の入力した操作内容を視覚的に確認することができる。従って、ショット操作が正しく行われたか否かを知ることができ、操作スイッチの押し間違えを確認することができる。なお、ステップ 4 5 の処理後、マニュアルショットモード処理は終了し、さらに、マニュアルショットモード処理の終了によってショットモード処理は終了する。以上に説明したショットモード処理によって、ショットパワーおよび打点位置が決定される。

【0107】

図 6 の説明に戻り、ショットモード処理の次に、ステップ 7 において、CPU 3 1 は、ショットされたボールの移動方向（ボールが飛ぶ軌跡や着地後のラン）

を計算する。ボールの移動方向は、ステップ1において決定されたクラブの種類およびショット方向、ならびに、ステップ6において決定されたショットパワー、打点位置、回転方向および回転の強さ等のパラメータに基づいて計算される。ボールの移動方向を表現するためのパラメータには、例えば、ボールが飛ぶ方向（左右の方向）、ボールが飛ぶ角度（上下の方向）、カーブ量、飛距離、および回転方向および回転の強さ等があり、以下のように決められる。すなわち、ボールが飛ぶ方向は、打点位置およびショット方向によって決められる。また、ボールが飛ぶ角度は、クラブの種類（クラブによってシャフトの角度が異なるため）および打点位置によって決められる。また、カーブ量は、クラブの種類、打点位置、回転方向および回転の強さによって決められる。また、飛距離は、ショットパワーによって決められる。なお、ボールの回転方向および回転の強さは、ステップ6において決定される（ステップ4 1および4 4参照。）。なお、ボールの移動方向の決定には、これらのパラメータの他に、風や着地点の地形、天候等のパラメータが用いられてもよい。

【0108】

次に、ステップ8において、ステップ7の計算結果に基づいて、ショットされたボールが飛んでいく様子を示す画像がテレビ2に表示される。なお、ステップ8の後、処理はステップ1に戻る。以上に説明したステップ1～8の処理が、1回のショットのために行われ、上記ステップ1～8の処理が繰り返されることによってゴルフゲームが進行する。

【0109】

以上のように、本実施形態によれば、マニュアルショット操作およびオートショット操作という2種類のショット操作をプレイヤーが選択することができるので、初級者から上級者まで幅広い層のプレイヤーがゴルフゲームを楽しむことができる。さらに、2種類のショット操作の選択は、当該ショット操作中において行われるので、プレイヤーは、ショット操作を選択するための面倒な操作をショット操作前に行わずに、ゴルフゲームを楽しむことができる。

【0110】

また、本実施形態によれば、オートショット操作の際、打点位置はランダムエ

リア内においてランダムに決定されるので、オートショット操作によってゲームが極端に簡単になってしまうことがない。従って、容易なショット操作で、かつ、ゴルフゲームのゲーム性を損なうことがないゴルフゲーム装置を提供することができる。

【0111】

なお、以上においては、第2番目の入力によって、マニュアルショット操作またはオートショット操作の選択が行われた。ここで、他の実施形態においては、例えば、第1番目の入力としてAボタンに対して入力があった場合、マニュアルショット操作が選択され、第1番目の入力としてBボタンに対して入力があった場合、オートショット操作が選択されるようにしてもよい（なお、この例では、第2番目の入力は当該選択とは無関係である。）。また、例えば、第1番目の入力としてAボタンに対して入力があり、第2番目の入力としてBボタンに対して入力があった場合、第1番目の入力としてBボタンに対して入力があり、第2番目の入力としてAボタンに対して入力があった場合、オートショット操作が選択されるようにしてもよい。このように、マニュアルショット操作またはオートショット操作の選択は、第1番目および第2番目の入力の入力パターンに基づいて行われるものであればよい。

【0112】

なお、以上においては、ショット操作における第1番目から第4番目までの各入力は、それぞれ、操作スイッチに対する1回の入力（操作スイッチが1回押下されたこと）に対応するものとして説明した。ここで、第1番目から第4番目までの各入力は、それぞれ、複数回の入力に対応するようにしてもよい。すなわち、第1番目から第4番目までの各入力において、複数回の入力を1回の入力とみなしてもよい。例えば、Aボタンに対する2回連続した入力を、第1番目の入力としてもよい。

【0113】

また、以上においては、棒状のゲージ77を例として説明したが、ゲージの形状はどのような形状であってもよい。例えば、ゲージの形状を円弧に沿った帯状の形状としてもよい。

【0114】

また、以上においては、物体（上述の例では、ゴルフボール）を移動させる（上述の例では、ショットする）ゲームの例として、ゴルフゲームを用いて本発明に係るゲーム装置を説明したが、ゲームの種類は、他の種類のゲームでもかまわない。本発明のゲーム装置は、例えば、釣りゲームにおいて仕掛けを投げる（キャスト）操作や、サッカーゲームにおいてボールを蹴る操作等、物体を移動させるための操作を行う種々のゲームに適用することができる。

【0115】

また、上述の説明では、ゲームシステムに据置型のゲーム装置を設けたが、本発明が適用可能なゲーム装置は、据置型のゲーム装置でなくともかまわない。例えば、携帯型ゲーム装置であっても、そのゲーム装置に設けられた複数の入力部を用いて、本発明を適用することが可能であり、一般的な表示部を備えたコンピュータシステムであっても、本発明を適用することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【図1】

本発明の一実施形態に係るゲーム装置3の外観図である。

【図2】

ゲーム装置3の機能ブロック図である。

【図3】

本発明を適用したゴルフゲームにおいてプレイヤキャラクタがショットを行う場面を示すゲーム画像の画面表示例を示す図である。

【図4】

オートショット操作の際におけるゲージ77等の表示を示す図である。

【図5】

マニュアルショット操作の際におけるゲージ77等の表示を示す図である。

【図6】

ゲーム装置3によって実行されるゲーム処理のメインフローチャートである。

【図7】

ランダムエリア80およびミートエリア81の範囲を決定するために用いられ

るテーブルの例を示す図である。

【図 8】

図 6 のステップ 6 の詳細を示すフローチャートである。

【図 9】

図 8 のステップ 1 9 の詳細を示すフローチャートである。

【図 1 0】

図 8 のステップ 2 0 の詳細を示すフローチャートである。

【図 1 1】

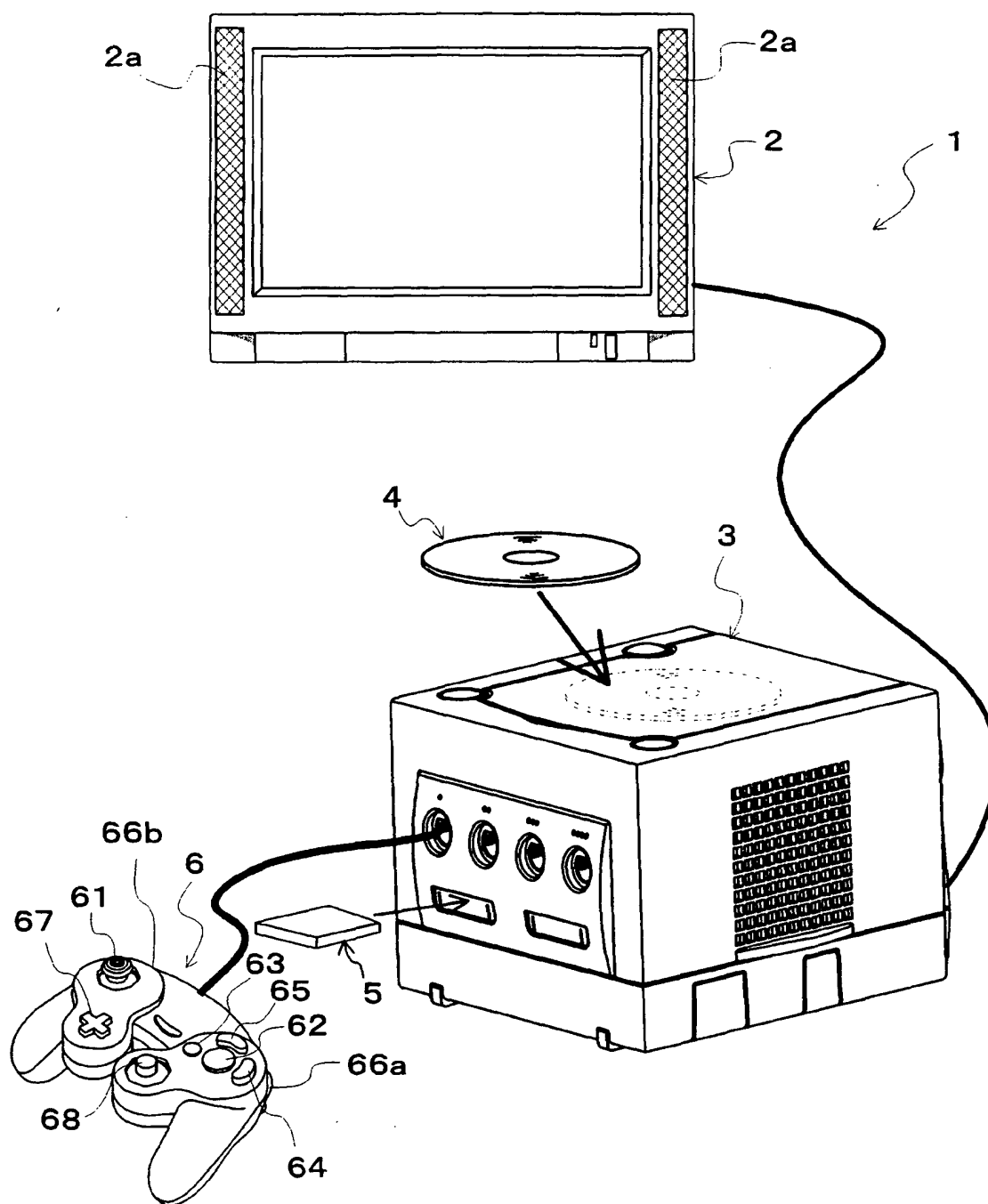
従来のゴルフゲームのショット操作において用いられるゲージの表示例を示す図である。

【符号の説明】

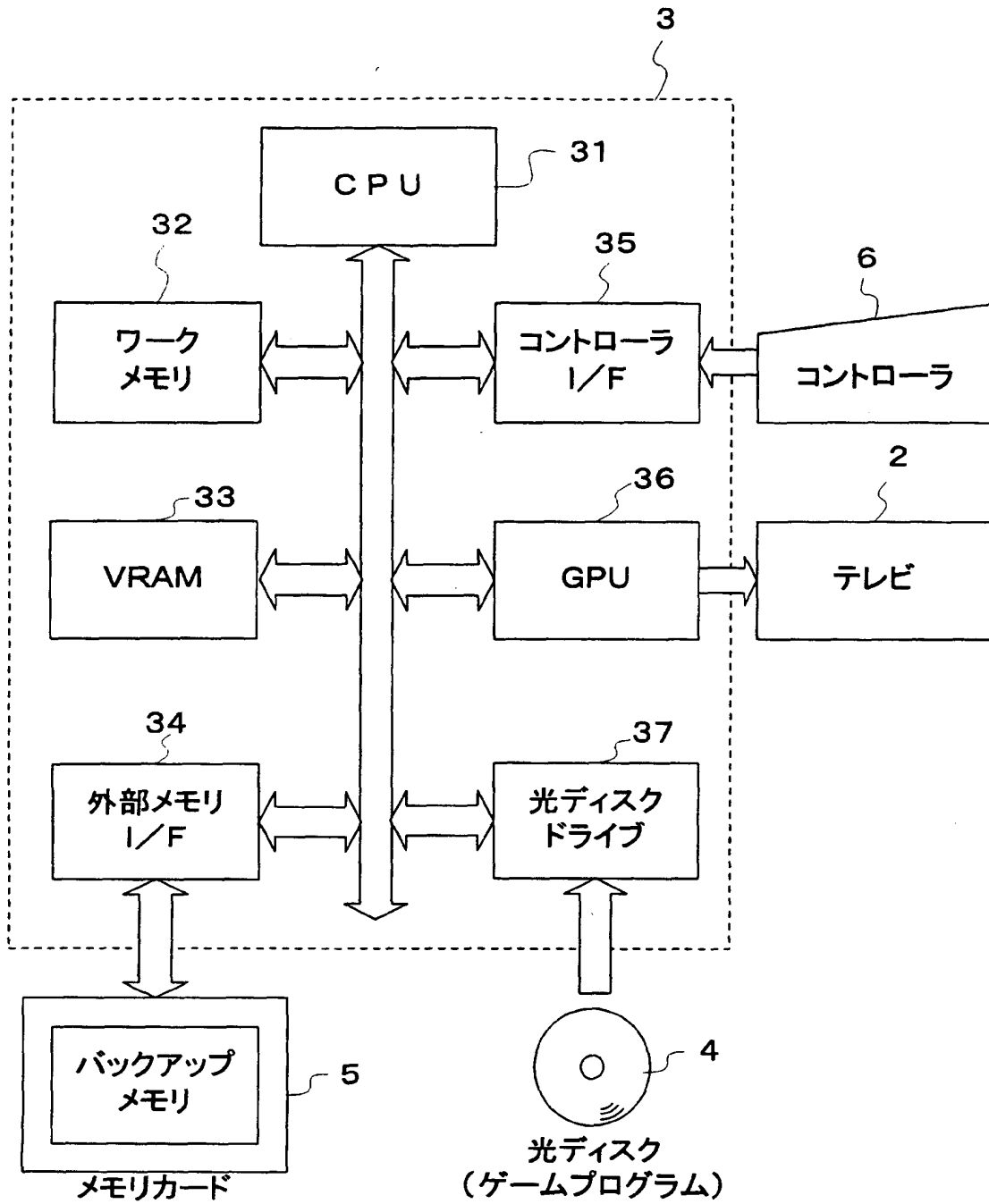
- 1 …ゲームシステム
- 2 …テレビ
- 3 …ゲーム装置
- 4 …光ディスク
- 6 …コントローラ
- 7 1 …プレイヤオブジェクト
- 7 7 …ゲージ
- 7 8 …カーソル
- 8 0 …ランダムエリア
- 8 1 …ミートエリア

【書類名】 図面

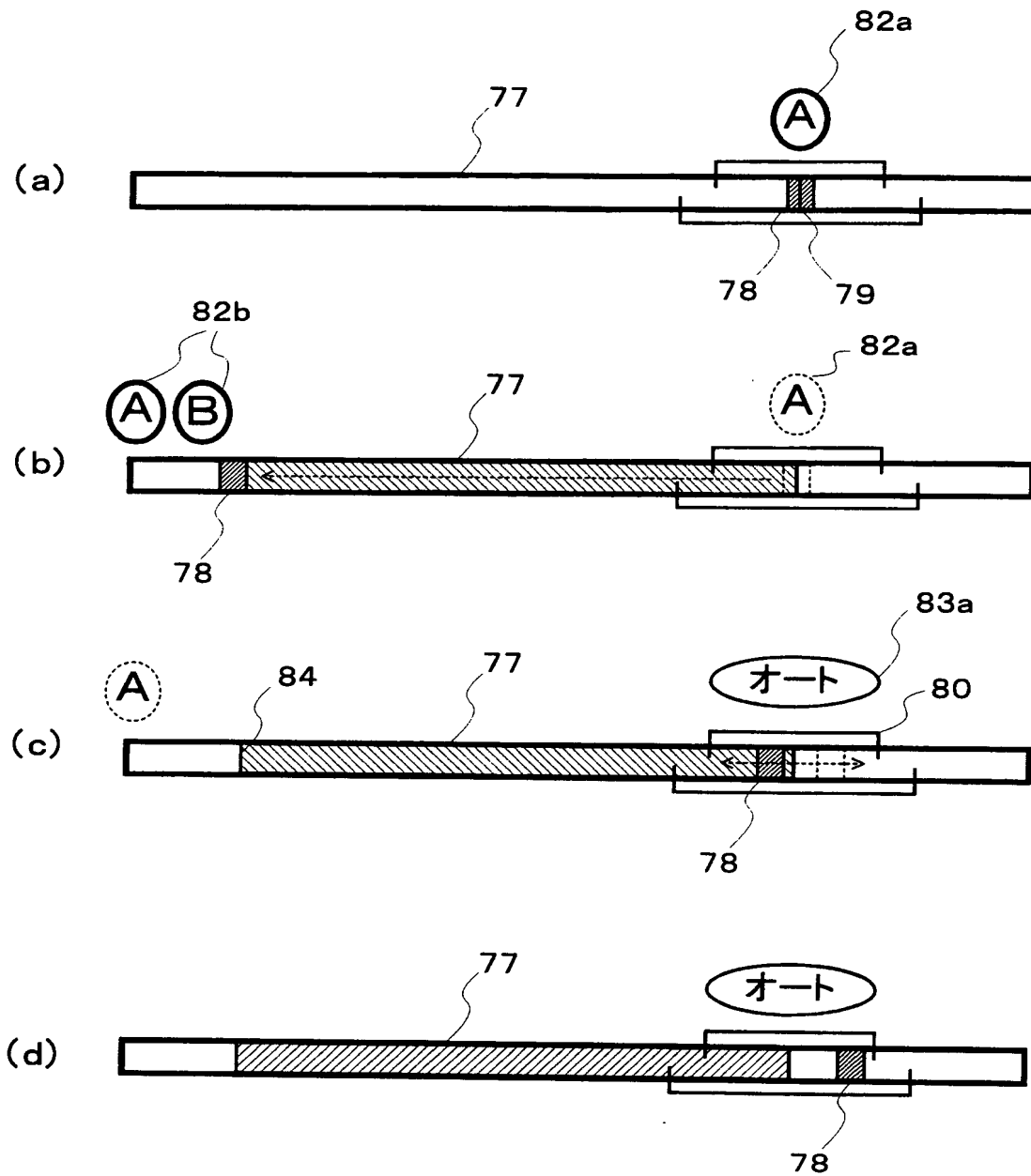
【図 1】



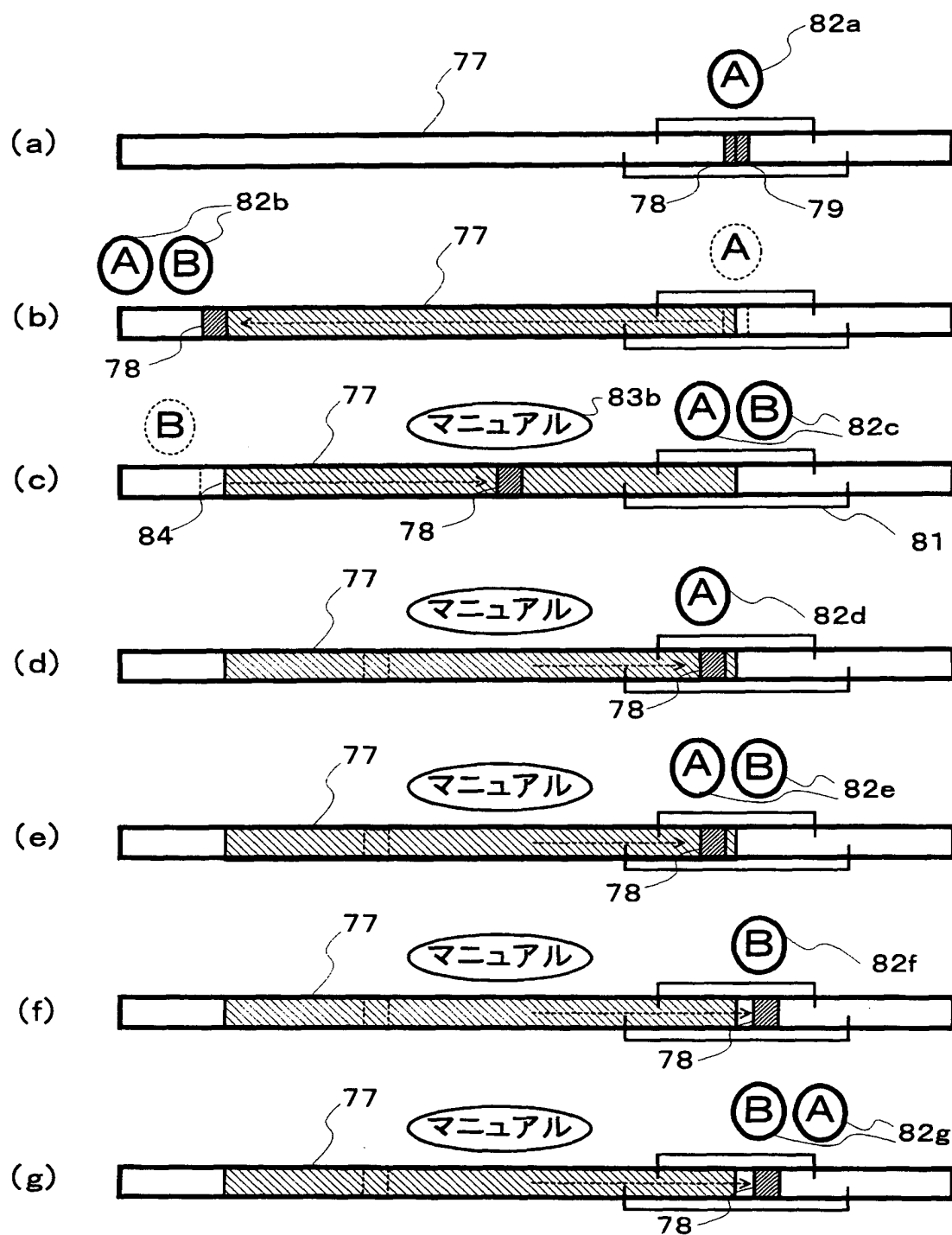
【図 2】



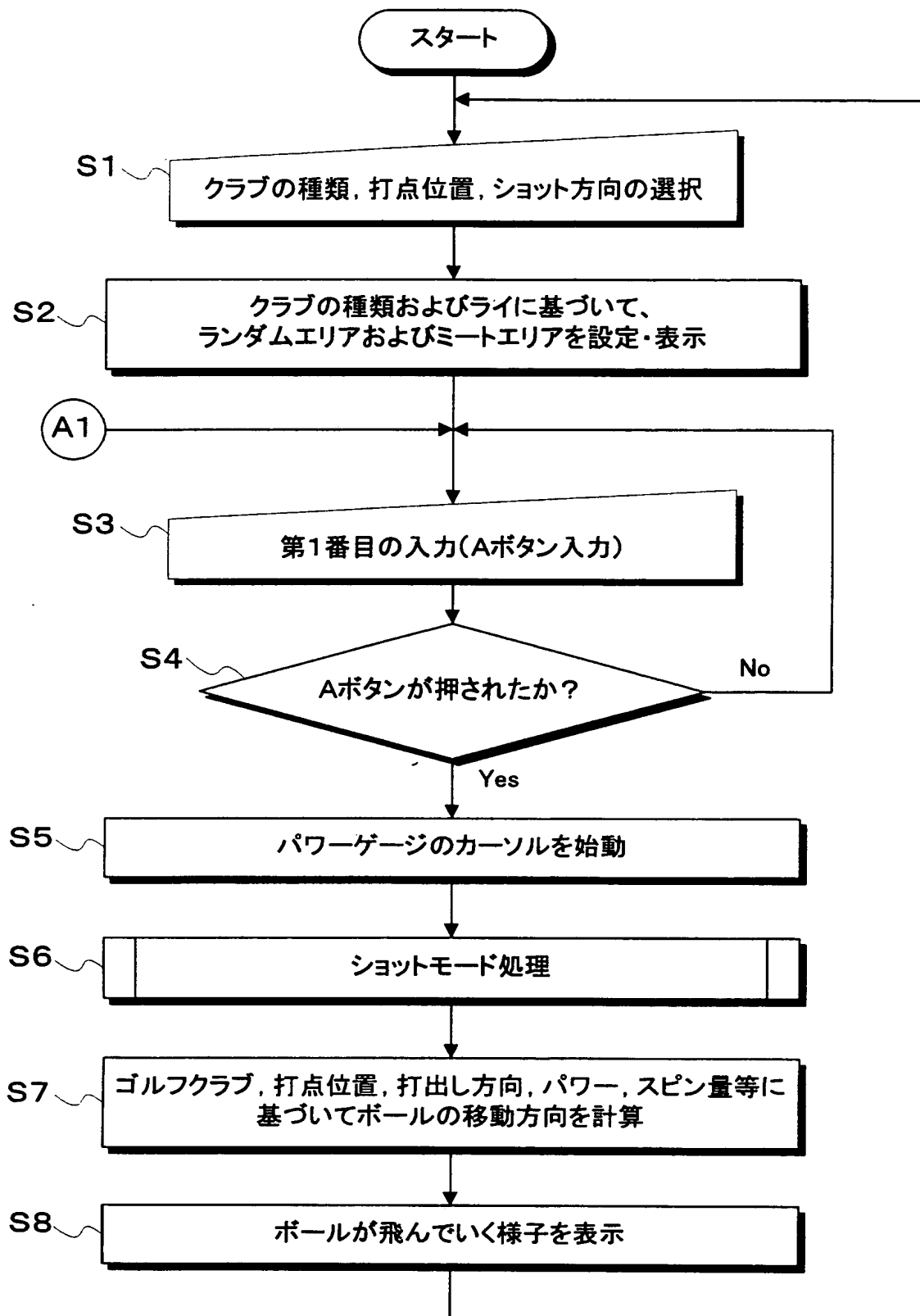
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

(a)

85

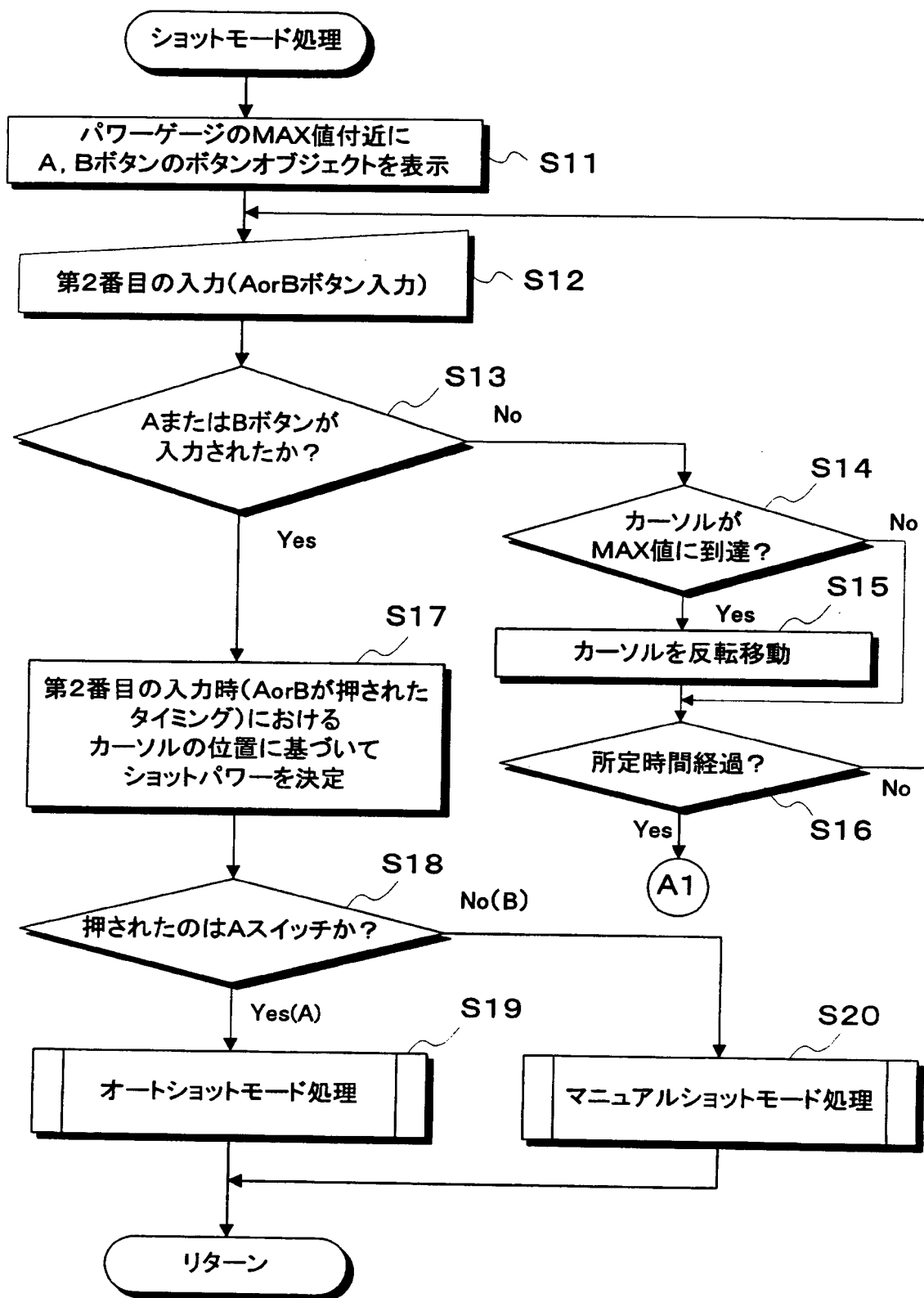
クラブの種類	基本ミートエリア	基本ランダムエリア
クラブA	ミートエリアA	ランダムエリアA
クラブB	ミートエリアB	ランダムエリアB
クラブC	ミートエリアC	ランダムエリアC
⋮	⋮	⋮

(b)

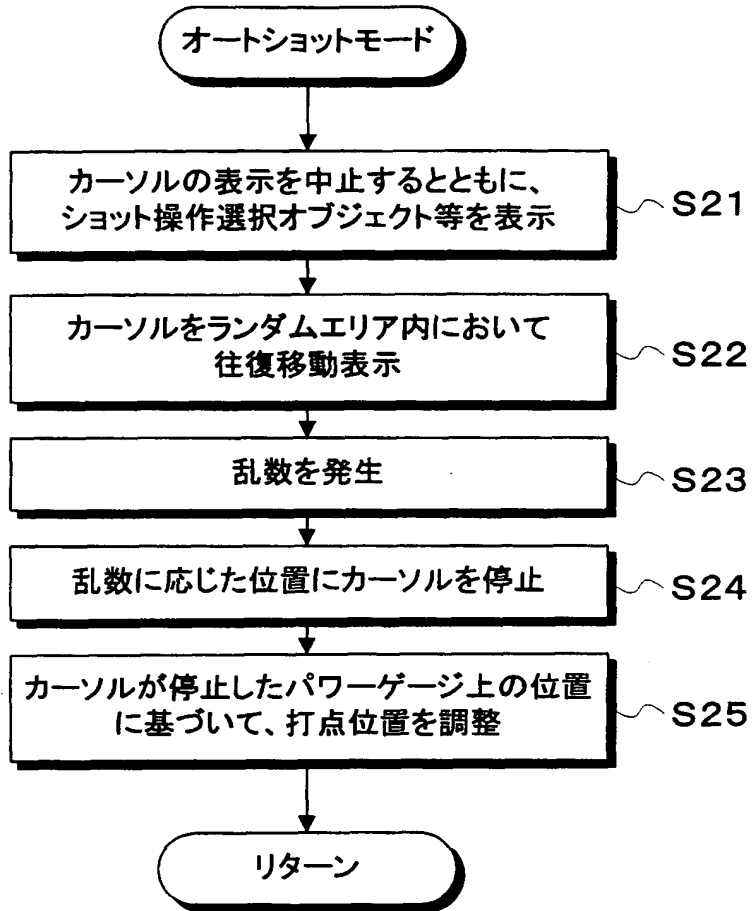
86

ライ	係数
フェアウェイA	100%
フェアウェイB	90%
フェアウェイC	80%
ラフA	60%
ラフB	50%
バンカーA	90%
バンカーB	60%
⋮	⋮

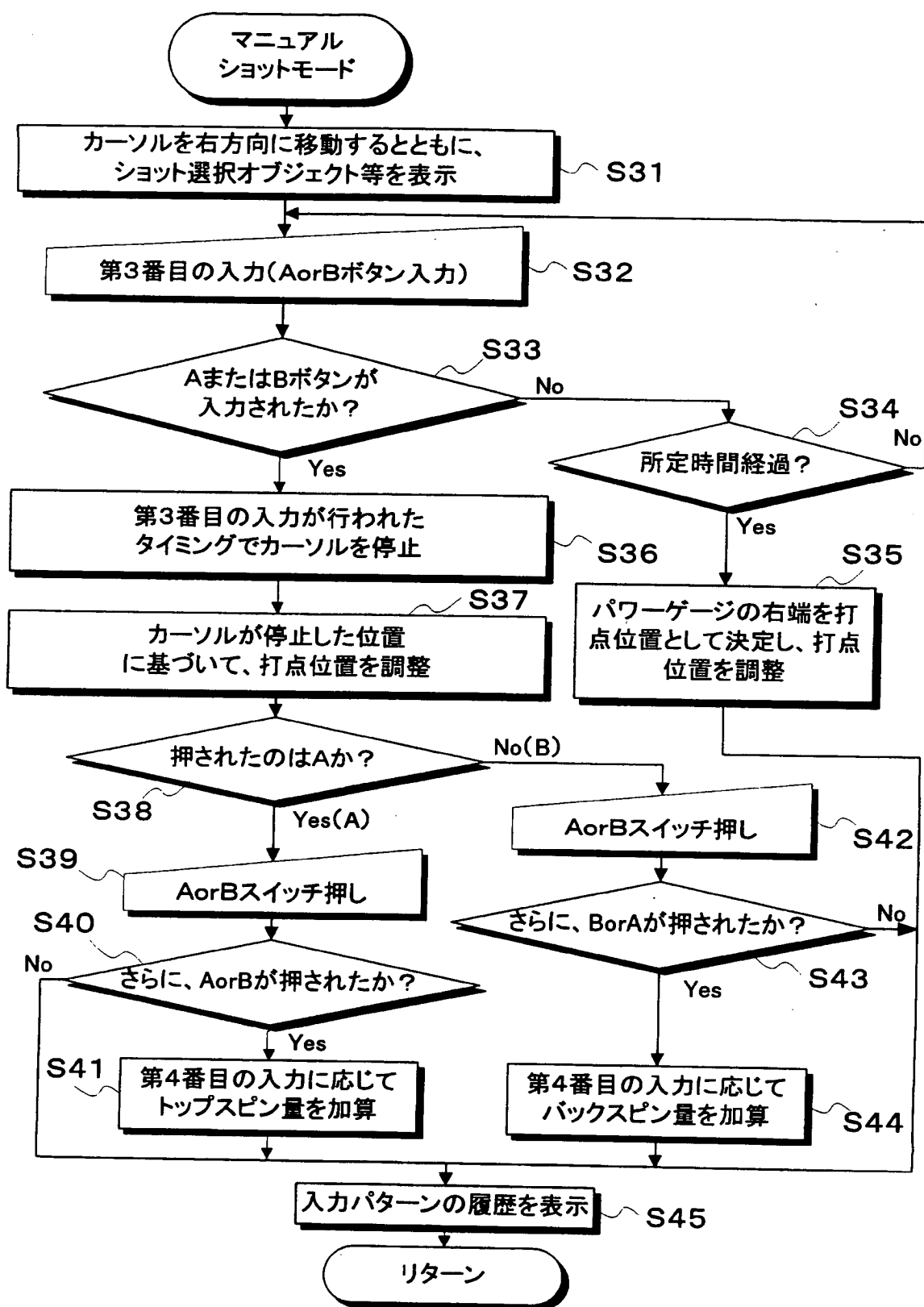
【図 8】



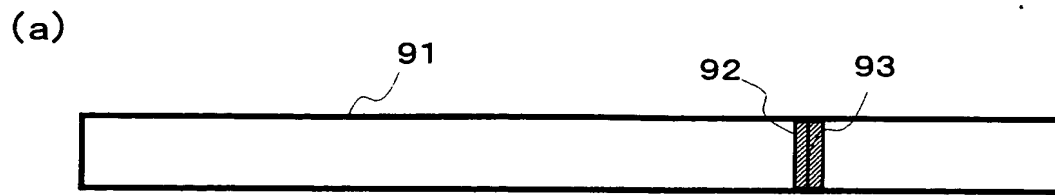
【図 9】



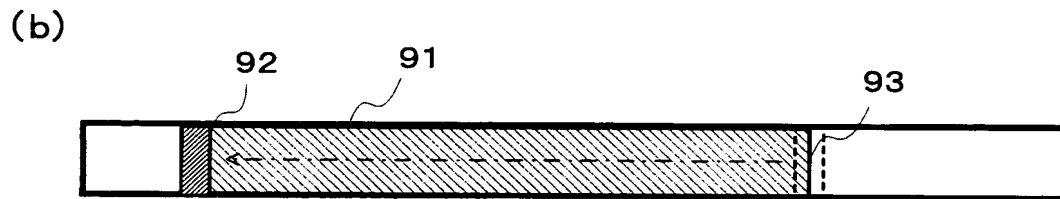
【図10】



【図 11】



基準位置(移動開始前)



第1位置(パワー決定)



第2位置(打点位置決定)

【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゴルフゲームに代表される、物体を移動させる操作を行うゲームにおいて、幅広い層のプレイヤーがゲームの楽しさを味わうことができるゲーム装置およびゲームプログラムを提供する。

【解決手段】 本発明は、ショットパワーと打点位置とに基づいて、ゲームフィールドにおいてプレイヤーキャラクタ 71 がボールを飛ばす様子を表示させるゴルフゲーム装置である。また、ゴルフゲーム装置は、表示装置に、ゲージ 77 と当該ゲージ上を移動するカーソル 78 とを表示させる。ゴルフゲーム装置は、ショット操作における第 3 番目の入力を省略したオートショット操作と、第 3 番目の入力が必要なマニュアルショット操作とを併用する。これによって、幅広い層のプレイヤーがゴルフゲームを楽しむことができる。

【選択図】 図 4

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 3 - 0 6 2 3 8 9
受付番号	5 0 3 0 0 3 7 8 2 9 7
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0 0 9 1
作成日	平成 1 5 年 3 月 1 2 日

< 認定情報・付加情報 >

【提出日】	平成15年 3月 7日
-------	-------------

次頁無

特願 2003-062389

出 願 人 履 歷 情 報

識別番号

[000233778]

1. 変更年月日

1990年 9月 6日

[変更理由]

新規登録

住 所

京都府京都市東山区福稲上高松町60番地

氏 名

任天堂株式会社

2. 変更年月日

2000年11月27日

[変更理由]

住所変更

住 所

京都府京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1

氏 名

任天堂株式会社

特願 2003-062389

出願人履歴情報

識別番号

[503090533]

1. 変更年月日

2003年 3月 7日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都新宿区新宿1-28-15

氏 名

株式会社キャメロット